libri NOSTRI

LA CITTÀ DEI LADRI

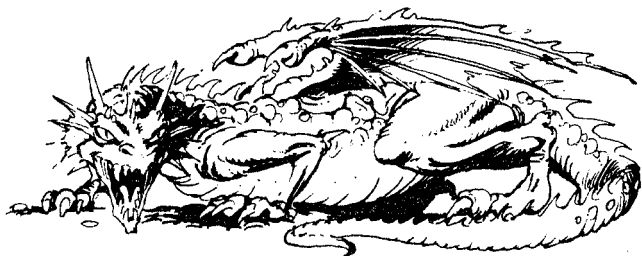
IAN LIVINGSTONE

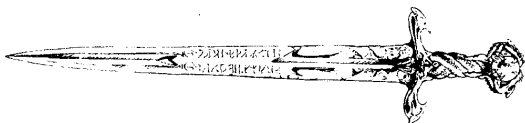
illustrato da Iain McCaig
tradotto da Fabio Ferrari

librogame's LAND

www.librogame.net

COME AFFRONTARE LE CREATURE DELLA CITTÀ DEI LADRI

Prima di iniziare l'avventura, dovrai capire quali sono i tuoi punti di forza e le tue debolezze: per fare questo, devi lanciare i dadi per determinare i tuoi punteggi iniziali. Nelle pagine seguenti troverai un Foglio d'Avventura, nel quale potrai registrare i tuoi punteggi ed altri dettagli importanti dell'avventura. Sul Foglio d'Avventura troverai apposite caselle per prendere nota dei tuoi punteggi di Abilità, Resistenza e Fortuna.
E' consigliabile scrivere in matita sul Foglio d'Avventura, oppure farne alcune fotocopie, perché è possibile che tu non riesca a compiere la tua missione al primo tentativo.

Abilità, Resistenza e Fortuna

Per determinare i tuoi punteggi *iniziali* di Abilità, Resistenza e Fortuna procedi come segue:
Tira un dado, aggiungi 6 al numero uscito e segna il totale nella casella Abilità sul Foglio d'Avventura. Questo punteggio riflette la tua abilità di spadaccino e combattente: un punteggio più alto ti consentirà di superare più facilmente i combattimenti.
Tira due dadi, aggiungi 12 al numero uscito e segna il totale nella casella Resistenza sul Foglio d'Avventura. Questo punteggio rappresenta la tua forza vitale: più alto è il tuo punteggio di Resistenza, più ferite sarai in grado di subire senza soccombere.
Tira un dado, aggiungi 6 al numero uscito e segna il totale nella casella Fortuna sul Foglio d'Avventura. Questo punteggio indica quanto tu sia una persona fortunata o sfortunata. La fortuna, come la magia, è parte integrante nel mondo fantastico che ti appresti a visitare.
Questi punteggi cambieranno costantemente durante il tuo percorso, così tieni una gomma a portata di mano. Dovrai registrare accuratamente questi punteggi, ma non devi mai cancellare i tuoi valori *iniziali*: infatti, sebbene ti troverai spesso in condizione di ricevere punti da aggiungere ai tuoi punteggi di Abilità, Resistenza e Fortuna, questi non dovranno mai superare quelli che erano i tuoi valori *iniziali*, tranne in alcune rare circostanze che verranno precisamente indicate nel testo.

Combattimenti

Quando ti verrà detto di combattere un avversario dovrai compiere la procedura descritta più in basso. Per prima cosa segna i valori di Abilità e Resistenza dell'avversario che troverai indicati nel testo in una casella libera nell'Elenco degli Avversari sul tuo Foglio d'Avventura. Ora procedi con la sequenza di combattimento:

1. Tira due dadi per l'avversario e somma il totale al suo punteggio di Abilità: questa sarà la sua Forza d'Attacco.
2. Tira due dadi per te e somma il totale al tuo punteggio di Abilità: questo sarà la tua Forza d'Attacco.
3. Se la tua Forza d'Attacco è superiore a quello dell'avversario significa che sei riuscito a ferirlo. Se invece è la Forza d'Attacco dell'avversario ad essere superiore al tuo, significa che questo è riuscito a colpirti. Se i punteggi di Forza d'Attacco si equivalgono, nessuno dei due è riuscito a mettere a segno il proprio colpo.
4. Se hai ferito l'avversario sottrai 2 punti dal suo totale di Resistenza. Potrai fare uso della Fortuna per incrementare questo danno (vedi la sezione *La Fortuna in combattimento*).
5. Se l'avversario è riuscito a colpirti devi sottrarre 2 punti dal tuo totale di Resistenza. Potrai usare la Fortuna anche per ridurre questo danno (vedi sempre la sezione *La Fortuna in combattimento*).
6. Fai le opportune modifiche al tuo punteggio di Resistenza o a quello del tuo avversario (ed eventualmente al tuo punteggio di Fortuna) e preparati al prossimo scontro di combattimento.
7. Ripeti i punti 1-6 fino a quando la tua Resistenza o

quella del tuo avversario non è ridotta a 0 (che significa la morte e la fine immediata del combattimento).

Fortuna

A volte nel testo troverai l'indicazione *Tenta la fortuna*. Come scoprirai presto, tentare la fortuna è sempre una procedura rischiosa. In questo caso la Fortuna si usa come segue: tira entrambi i dadi, e se il totale indicato dai dadi è inferiore o uguale al tuo attuale punteggio di Fortuna significa che sei stato fortunato. Se il numero indicato dai dadi è superiore al tuo punteggio attuale di Fortuna significa che la fortuna ti ha voltato le spalle. Dovrai seguire volta per volta le istruzioni del testo in base a questo risultato. Ogni volta che dovrai *tentare la fortuna*, dovrai sottrarre 1 punto dal tuo valore attuale di Fortuna: più farai affidamento sulla fortuna, quindi, più sarà facile che questa ti tradisca.

La Fortuna in combattimento

In combattimento avrai la possibilità di ricorrere alla fortuna sia per infliggere una ferita più grave al tuo avversario sia per ridurre gli effetti di un colpo che ti è appena stato sferrato. Se sei stato tu a ferire l'avversario puoi *Tentare la fortuna* come descritto sopra: se sei fortunato, puoi sottrarre 2 punti extra alla Resistenza del tuo avversario (per esempio, 4 invece dei soliti 2). Ma se sei sfortunato dovrai restituire al tuo avversario 1 punto di Resistenza (cioè gli avrai sottratto solo 1 punto di Resistenza invece dei soliti 2). Se è stato l'avversario a ferirti puoi *Tentare la fortuna* per cercare di ridurre gli effetti della ferita: se sei fortunato

puoi recuperare 1 punto di Resistenza (cioè ne dovrai sottrarre solo 1 invece dei soliti 2). Se sei sfortunato dovrai sottrarre 1 ulteriore punto di Resistenza (per esempio dovrai sottrarne 3 invece dei soliti 2). Non dimenticare che anche in questo caso ogni volta che *Tenti la fortuna* dovrai sottrarre 1 punto dal tuo valore attuale di Fortuna.

Come recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna

Abilità

Potrà esserti data nel testo l'indicazione di modificare il tuo punteggio di Abilità. Un'Arma Magica potrà consentirti di aumentare il tuo punteggio di Abilità, ma ricordati che puoi usare solo un'arma alla volta! Non potrai avere 2 punti extra di Abilità perché stai usando due Spade Magiche. Il tuo punteggio di Abilità, inoltre, non potrà mai superare il valore *iniziale*, a meno che non venga specificatamente indicato nel testo. Bevendo la Pozione di Abilità (vedi le Pozioni) potrai riportare la tua Abilità al punteggio *iniziale* quando desideri.

Resistenza e Provviste

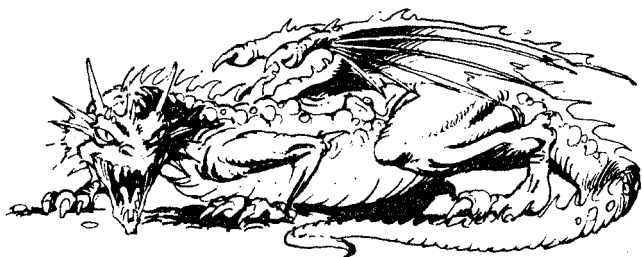
Il tuo punteggio di Resistenza subirà molte variazioni nel corso dell'avventura. Quando ti avvicinerai al tuo obiettivo il tuo valore di Resistenza potrà essere pericolosamente basso ed i combattimenti potranno rivelarsi particolarmente rischiosi, perciò stai attento!
Cominci il viaggio con Provviste equivalenti a dieci pasti. Sul Foglio d'Avventura troverai una speciale casella Provviste nella quale potrai indicare il numero dei pasti che ti rimangono. Potrai sederti a riposare e mangiare solo quando ti verrà chiaramente indicato nel testo, e potrai mangiare solo 1 pasto alla volta. Ogni pasto che consumerai ti consentirà di aggiungere 4 punti al tuo totale attuale di Resistenza. Ricorda che ti attende un'avventura lunga e difficile, quindi fai buon uso delle tue provviste!
Ricorda che il tuo punteggio di Resistenza non potrà mai superare quello iniziale, a meno che il testo non lo specifichi chiaramente. Bere la Pozione della Forza (vedi le Pozioni) ti consentirà di riportare il tuo punteggio di Resistenza al valore *iniziale* quando lo desideri.

Fortuna

Quando ti dimostrerai particolarmente fortunato potranno esserti assegnati punti aggiuntivi di Fortuna. Ricorda che, proprio come i punteggi di Abilità e Resistenza, anche quello di Fortuna non potrà mai superare il valore *iniziale* a meno che non ti venga specificatamente indicato nel testo. Bere la Pozione della Sorte (vedi le Pozioni) ti permetterà di riportare il tuo punteggio di Fortuna al valore *iniziale*, che grazie agli effetti della pozione viene aumentato di 1.

Equipaggiamento e Pozioni

Cominci l'avventura con una spada, un'armatura di pelle, uno zaino contenente le provviste per il viaggio ed una lanterna per illuminarti la via nei luoghi bui. Nel tuo viaggio, comunque, potrai trovare tanti altri oggetti utili.
Prima di cominciare puoi anche prendere una pozione magica che ti aiuterà nella tua ricerca. Ogni bottiglia di pozione magica contiene liquido sufficiente per 2 razioni (che significa che potrai usarla due volte, quando meglio crederai, nel corso di quest'avventura). Ogni volta che la consumi segnalo sul tuo Foglio

d’Avventura. Puoi sceglierne solo UNA tra le seguenti:
Pozione di Abilità: ti consente di riportare il tuo punteggio di Abilità al valore *iniziale*.
Pozione della Forza: ti consente di riportare il tuo punteggio di Resistenza al valore *iniziale*.
Pozione della Sorte: ti consente di aumentare di 1 punto il tuo valore *iniziale* di Fortuna e di portare il tuo punteggio attuale di Fortuna a questo nuovo valore.

SUGGERIMENTI PER IL GIOCO

C’è solo una vera strada per attraversare con successo la Città dei Ladri, e probabilmente ti occorreranno diversi tentativi per trovarla. Sarebbe meglio per te se tu prendessi appunti e disegnassi una mappa delle zone esplorate: questa mappa ti aiuterà, nei futuri tentativi di portare a termine la missione, ad identificare zone sconosciute.
Non tutte le zone della città contengono tesori: molte non contengono altro che trappole mortali e crudeli avversari che non aspettano altro che attaccarti. Molte sono inoltre le false piste e, per quanto tu possa continuare senza intralcio il tuo cammino, non è per nulla scontato che tu alla fine sarai in grado di compiere la tua

missione.
Il percorso corretto ha un rischio relativamente basso, ed anche un personaggio con punteggi non eccezionali dovrebbe essere in grado di compiere la missione abbastanza facilmente.
Ora inizia l’avventura, e possano gli Dèi essere al tuo fianco!

DADI ALTERNATIVI

Se non hai un paio di dadi a portata di mano, puoi simulare un tiro di dadi aprendo una pagina a caso di questo libro: in ogni pagina sono infatti stampati due dadi, con risultati assolutamente casuali. Se avrai bisogno di tirare un dado solo, considera solo quello a sinistra, altrimenti fai la somma dei due risultati.

FOGLIO D'AVVENTURA

ABILITA'
Punteggio iniziale:

RESISTENZA
Punteggio iniziale:

FORTUNA
Punteggio iniziale:

EQUIPAGGIAMENTO

ORO

GIOIELLI

POZIONI

PROVVISTE DISPONIBILI

ANTEFATTO

Sei un avventuriero in un mondo di mostri e magie, dove ti guadagni da vivere con la tua prontezza di spirito e la tua abilità con la spada: solitamente, infatti, ricchi nobili affittano i tuoi servigi di mercenario per compiere missioni troppo pericolose o difficili per i loro uomini. Sconfiggere mostri e creature spaventose per recuperare favolosi tesori è diventata ormai la tua seconda natura, e grazie alla tua esperienza di spadaccino non permetti a nulla di frapporsi tra te ed i tuoi obiettivi. Il successo delle tue missioni è sempre garantito, e la tua reputazione è ormai ben nota in tutti i paesi vicini. Ogni volta che giungi in un villaggio o in una città, la notizia del tuo arrivo si propaga tra gli abitanti come un incendio, dato che pochi hanno mai visto nella loro vita un eroe famoso come te.

Una sera, dopo una lunga camminata attraverso le brughiere, giungi alla città di Silverton, che si trova proprio nel punto in cui le principali rotte commerciali di questo continente si incontrano. Grossi carri di legno trainati da gruppi di buoi, carichi di erbe, spezie, sete, oggetti metallici e cibi esotici giunti da paesi lontani percorrono continuamente le strade della città.

Lungo gli anni Silverton ha conosciuto una crescente prosperità, trattandosi di una fermata quasi obbligata per i mercanti lungo la rotta per le città commerciali più distanti. La sua ricchezza traspare chiaramente, dai meravigliosi edifici agli abitanti riccamente abbigliati. Tuttavia, quando superi i cancelli della città, ti è subito chiaro che qualcosa non va per il verso giusto: la gente sembra assai nervosa e spaventata. Improvvisamente

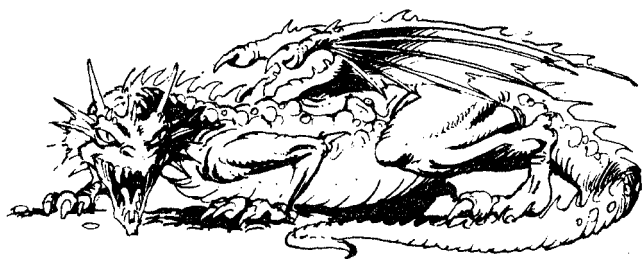
noti che tutte le finestre degli edifici sono state sbarrate con pesanti inferriate, e che anche le porte sono state rinforzate. Sebbene tu sia per natura un uomo solitario, decidi di passare la notte a Silverton per scoprire cosa preoccupa gli abitanti della città.
Camminando lungo la strada principale, senti un singolo rintocco di campana provenire da un'alta torre in fondo alla via. In quel momento un uomo urla con voce disperata: "Cala la notte! Tutti al riparo!" Noti allora che i passanti cominciano ad affannarsi lungo la strada con espressioni preoccupate dipinte sul volto, e sembrano sorpresi quando ti vedono. Dall'altra parte della strada vedi una taverna con le parole "Il Vecchio Rospo" dipinte sull'insegna. Quando entri nella taverna, senti un sussurro correre tra gli avventori, che ti riconoscono: alcuni appoggiano sul tavolo i loro boccali e si mettono a fissarti. Resti alquanto sorpreso nel notare che nessuno ti si avvicina chiedendoti di raccontare qualcuna delle tue avventure. Ti dirigi verso il bancone, dove chiedi al vecchio oste una stanza ed un bagno caldo, ma questi ti ignora e si trascina verso la grossa porta di quercia, chiudendo i sei grossi chiavistelli di ferro. Solo dopo aver fatto questo, il vecchio si volta verso di te e dice tranquillo: "Sono cinque pezzi di rame per la stanza, più uno per il bagno. In anticipo, se sei d'accordo." Metti la mano nel borsellino di pelle che tieni legato alla cintura e lanci le sei monete sul bancone. L'oste ti porge una chiave di ferro, ma proprio in quel momento senti un furioso bussare alla porta, seguito da un grido: "Aprite! Aprite! Sono Owen Carralif!" Il vecchio locandiere si trascina nuovamente verso la porta di quercia e riapre i chiavistelli. Un uomo grasso dai capelli radi, vestito in ricchi abiti scarlatti, entra nel-

la taverna guardandosi nervosamente attorno. Quando ti vede, si dirige verso di te ansimando pesantemente. E’ chiaro che si tratta di un uomo poco avvezzo all’esercizio fisico: noti grosse gocce di sudore rigargli la fronte alla debole luce delle candele che illuminano la stanza. Avvicinandosi, ti dice con tono agitato: “Straniero, devo parlarti. Ti prego di sederti. E’ molto importante che io parli con te.”
L’uomo si volta verso l’oste e schiocca le dita, ordinando da mangiare e da bere: è chiaro che si tratta di una persona importante in questa città, ma vedi anche che il dolore e l’angoscia sono dipinti sul suo volto. Incuriosito dalla situazione, decidi di ascoltare cos’ha da dirti l’uomo: questi toglie una sedia da sotto un tavolo facendoti segno di accomodarti, mentre l’oste vi raggiunge portando un vassoio con del brodo caldo, arrosto d’oca ed una brocca d’idromele. L’uomo in abiti scarlatti si siede di fronte a te in silenzio, restando a guardarti mentre divori il cibo come se ti stesse esaminando e si stesse chiedendo se sei adatto ai suoi scopi. Infine, quando allontani il vassoio, l’uomo si sporge verso di te, e con voce bassa ma nervosa ti dice: “Straniero, ho sentito parlare di te e sono venuto qui per chiedere il tuo aiuto. Il mio nome è Owen Carralif, e sono il sindaco di Silverton: devi sapere che la città è in grave pericolo. Viviamo sotto una maledizione, e tocca a me il compito di scioglierla. Dieci giorni fa due messaggeri del male sono giunti in città cavalcando enormi stalloni neri: stalloni dai rossi occhi di fuoco! Era impossibile vedere i volti dei cavalieri, poiché indossavano lunghi mantelli neri con i cappucci calati sulle facce. Le loro voci erano fredde, ed ogni parola che pronunciavano terminava con un minaccioso sibilo. Chiesero

di me, e quando mi recai ad accoglierli mi ordinarono di condurre da loro la mia amata figlia Mirelle, che sarebbe andata in sposa al loro padrone, Zanbar Bone! Senza dubbio lo conoscerai come il Principe delle Tenebre. Senza esitare rifiutai di obbedire ai loro ordini, ed essi voltarono i cavalli senza dire una parola e lasciarono lentamente la città, con i volti abbassati e le spalle curve. In quel momento capii che i loro mantelli nascondevano i volti degli scheletrici corpi senz'anima dei Cacciatori Spettrali. Zanbar Bone si serve sempre di loro come messaggeri: essi compiono sempre la loro missione o muoiono nel tentativo…e non muoiono così facilmente. Solo una freccia d'argento nel cuore può privare queste creature malvagie dalle loro oscure vite eterne. Chissà cosa occorre per uccidere Zanbar Bone! Ad ogni modo, la stessa notte in cui i Cacciatori Spettrali se ne andarono, cominciarono i nostri problemi. Il Principe delle Tenebre era inferocito, ed aveva giurato di annientarci: sei Mannari della Luna, ciascuno più forte di quattro uomini, ciascuno con artigli affilati come rasoi, vennero sguinzagliati nella nostra città. Le bestie sanguinarie invasero le nostre strade, entrando nelle case dalle finestre aperte ed uccidendo la povera gente all'interno.
La mattina seguente contammo ventitré morti. Abbiamo sbarrato le nostre finestre e blindato le porte, ma da allora ogni notte i Mannari della Luna tornano, e noi non riusciamo a dormire dalla paura che essi riescano a trovare una via d'accesso alle nostre case. Alcuni congiurati stanno addirittura progettando di prendere Mirelle e condurla da Zanbar Bone. Quei traditori vigliacchi, dovrei farli fustigare! Ma a che cosa servirebbe? Ci rimane un'unica speranza, straniero, e dipende da te.

Devi sapere che c'è un uomo, chiamato Nicodemus, che per motivi che non capirò mai ha deciso di trasferirsi a Port Blacksand, il Porto delle Sabbie Nere. La gente chiama comunemente questo luogo la Città dei Ladri, perché ospita ogni pirata, brigante, assassino, ladro e tagliagole nel raggio di centinaia di miglia. Probabilmente Nicodemus abita là solo per essere lasciato in pace: si tratta di un vecchio e saggio stregone, e grazie ai suoi mirabolanti poteri magici è assai difficile che si faccia mettere nel sacco, persino in un luogo come Port Blacksand. Si tratta dell'unica persona in grado di sconfiggere Zanbar Bone, e molti anni fa era un mio caro amico. Abbiamo bisogno di lui, e ti prego di condurlo da noi: nessun altro osa infatti entrare a Port Blacksand. Se ci aiuterai sarai ben ricompensato: per ora puoi prendere questi 30 pezzi d'oro per affrontare il viaggio, e questa spada per affrontare i nemici che incontrerai."
Alzandosi, Owen Carralif apre la sua veste mostrandoti la più bella spada larga che tu abbia mai visto: te la porge, e tu resti sorpreso nel vedere una goccia di sangue cadere al suolo quando saggi la sua affilatura con il dito. Esamini quindi i meravigliosi serpenti dorati che si attorcigliano sull'elsa. Non hai mai desiderato nulla così intensamente in tutta la tua vita. Ti alzi a tua volta, e porgi la tua mano destra ad Owen. Stringendotela calorosamente, il sindaco si raccomanda: "Dovrai partire alle prime luci dell'alba: a quell'ora i Mannari se ne saranno andati. Vista l'ora, anch'io dovrò trascorrere la notte qui. Brindiamo quindi al nostro destino, e possano gli Dèi assisterci!"
Per un'altra ora Owen ti parla del viaggio che ti attende, spiegandoti dettagliatamente come raggiungere Port

Blacksand. Si è fatto tardi, e raccogliendo il tuo zaino ed il soprabito sali le scale di legno per raggiungere la tua stanza. Il tuo sonno è agitato, nonostante la sicurezza che ti dà la tua nuova spada, e più di una volta vieni svegliato dai ringhi e dagli ululati dei Mannari della Luna che cacciano nelle strade della città. All'alba sei già sveglio e pronto per partire, determinato a raggiungere rapidamente Port Blacksand e a trovare questo Nicodemus. Mentre lasci la taverna, un grosso gatto nero si infila tra i tuoi piedi e ti fa quasi inciampare: si tratta forse di un cattivo segno?

Vai all'**1**.

1

Il cammino verso Port Blacksand è lungo una cinquantina di miglia, attraverso pianure e colline; fortunatamente, riesci a compierlo senza fare alcun incontro spiacevole. Finalmente raggiungi la costa, e vedi le alte mura che circondano Port Blacksand e l'insieme di edifici che si allunga sul mare come un'orribile ombra nera. Numerose navi sono ancorate al porto, ed il fumo esce lentamente dai camini. Sembrerebbe una pacifica città, ed è solo quando cambia il vento che la decadenza nell'aria colpisce le tue narici, ricordandoti la natura malvagia di questo famigerato luogo. Seguendo la strada polverosa che si snoda verso nord lungo la costa fino ai cancelli della città, inizi a notare spaventosi avvertimenti: teschi su picche di legno, uomini affamati rinchiusi in gabbie che penzolano dalle mura cittadine, e bandiere nere che sventolano ovunque. Avvicinandoti al cancello principale senti un brivido correrti lungo la schiena, ed istintivamente stringi l'elsa della tua spada larga per farti coraggio. Quando giungi al cancello una guardia alta, che indossa una cotta di maglia nera ed un elmo di ferro, ti si para davanti. Sbarrandoti la strada con la sua lancia, la guardia ti chiede: "Chi sei tu, che cerchi di entrare a Port Blacksand senza essere invitato? Dichiara la natura dei tuoi affari, oppure tornatene da dove sei venuto." Cosa farai?

Gli chiederai di essere condotto da Nicodemus? Vai al **202**.

Risponderai di essere venuto per vendere del bottino rubato? Vai al **33**.

Lo attaccherai rapidamente con la spada? Vai al **49**.

2

Ti togli il braccialetto dal polso e lo lanci contro il mostro che sta per raggiungerti: lo colpisce sulla pelle durissima e vi si attacca come incollato. Resti a guardare mentre il bracciale inizia a bruciare la pelle del Millepiedi Gigante e a penetrare nel suo corpo: un fumo denso esce dal foro rotondo e, mentre il bracciale gli penetra sempre di più nelle carni, capisci dai suoi movimenti incontrollati che il mostro è in preda all'agonia. Finalmente la creatura giace immobile, e tu ti infili con fatica tra il suo corpo ed il soffitto della galleria. Prosegui lungo il tunnel, fino a trovarlo bloccato da una grata di ferro attraversata dalle acque della fogna. Se desideri rimuovere la grata, vai al **377**; se preferisci tornare all'ingresso delle fogne, vai al **174**.

3

L'uomo smette di suonare e ti dice di avere il potere di conferirti la buona sorte: in cambio di 3 pezzi d'oro egli si offre di cantarti una canzone della fortuna. Se desideri pagare il musico, vai al **37**; se non credi alle sue parole, puoi dirigerti senza indugio alla prossima bancarella (vai al **398**).

4

Un campanello suona dall'altra parte della porta, e dopo pochi minuti questa viene aperta da un uomo pallido ed ossuto, con scuri occhi scavati, vestito con un'uniforme da cameriere. Con fredda voce sibilante l'uomo chiede: "Cosa desideri?" Se gli racconti di essere un viaggiatore e di esserti perduto, vai al **339**; se lo attacchi con la spada, vai al **35**.

5

Sfoderando la spada salti oltre il bancone per attaccare il Mezzo Orco, che mette prontamente mano alla sua ascia. Ben presto ti è chiaro che il tuo avversario ha una grande esperienza con quell'arma.

Mezzo Orco Abilità 8 Resistenza 5

Se vinci, vai al **371**.

6

La donna risponde con tono sgradevole ordinandoti di uscire da casa sua, poiché certamente non troverai stracci o altre cose vecchie qui. Se obbedisci, lasci l'edificio e prosegui verso nord lungo Via della Scuderia, vai al **333**; se preferisci aprire le tende per vedere in faccia chi osa trattarti in modo così scortese, vai all'**88**.

7

Scivoli silenziosamente fuori dalla stanza, richiudendoti la porta alle spalle. Giunto nel corridoio, apri il borsellino e scopri che contiene sei perle nere: recuperi 2 punti di Fortuna. Se non l'hai già fatto prima, ora puoi aprire l'altra porta (vai al **232**), oppure lasciare la nave per inoltrarti a Port Blacksand proseguendo verso nord lungo Via del Porto (vai al **78**).

8

La creatura fissa la spilla dorata alla tua tunica di pelle, e tu le paghi il prezzo pattuito. Hai acquistato un amuleto portafortuna: recuperi subito 2 punti di Fortuna. Soddisfatto del tuo acquisto, lasci la casa e ti dirigi verso nord (vai al **334**).

9

Ti allontani dal malefico corpo di Zanbar Bone, attendendoti la sua decomposizione. Purtroppo, però, hai fatto la scelta sbagliata! Il Principe delle Tenebre strappa la freccia dal suo petto, quindi si sfrega gli occhi dal composto che hai versato, e quando ti vede ride. Sei annichilito dal suo potere, e sei incapace di muoverti quando avanza verso di te e ti afferra il volto con le sue dita ossute. La forza vitale esce dal tuo corpo, e ben presto ti risveglierai come servitore non-morto di Zanbar Bone.

10

La Guardia, decisamente irritata, ti attacca con la sua lancia.

Guardia Cittadina	Abilità 8	Resistenza 7

Se vinci entro il sesto scontro di combattimento, vai al **212**; se il combattimento dura più di sei scontri, vai al **130**.

11

I Troll capiscono ciò che stai cercando di fare e si mettono a correre verso l'albero. Lo scudo ti limita i mo-

vimenti, e sei costretto ad abbandonarlo: perdi 1 punto di Abilità. Dopo esserti arrampicato velocemente sull'albero scopri che dovrai fare un salto di oltre due metri per raggiungere le mura dal ramo più vicino. Se hai una cotta di maglia sei costretto a lasciarla qui, perché il suo peso non ti permetterebbe di compiere un simile salto: perdi 2 punti di Abilità. Sotto di te vedi i due Troll che hanno già circondato l'albero, agitando minacciosamente le loro spade verso di te. Non hai scelta: devi saltare (vai al **358**).

12

Dopo qualche minuto senti un rumore di passi provenire dal corridoio: la porta si apre ed un uomo, vestito solo con un asciugamano legato alla vita, entra nella stanza. Resti a guardare mentre l'uomo si toglie l'asciugamano ed entra con un profondo sospiro di sollievo nella vasca. Se desideri sorprenderlo con un colpo di tosse sfoderando la spada, vai al **176**; se preferisci scivolare fuori dalla stanza per tornare nel corridoio mentre l'uomo è immerso nell'acqua, vai al **383**.

13

Esaminando lo scorpione scopri che si tratta di una spilla: decidi quindi di appuntarla sulla tua tunica. La spilla ti conferisce poteri magici curativi: dopo ciascun combattimento, potrai recuperare immediatamente 1 punto di Resistenza.
Cosa farai ora? Potresti raccogliere anche lo scorpione dorato, se non l'hai già fatto (vai al **273**). Altrimenti, puoi salire le scale (vai all'**80**), o lasciare la stanza e dirigerti a nord (vai al **334**).

14

Nel momento in cui raccogli il fiore senti le foglie degli arbusti emettere uno strano fruscio: tre cespugli a forma di animale si sono sradicati, ed ora si stanno avvicinando a te. Hai un Anello del Fuoco? Se sì, vai al **237**; altrimenti, vai al **191**.

15

Salti oltre i serpenti e ti lanci in direzione della porta. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, raggiungi la porta illeso (vai al **75**); se sei sfortunato, un serpente scatta in avanti e ti morde una gamba (vai al **298**).

16

Il borsellino contiene 12 pezzi d'oro: recuperi 1 punto di Fortuna. Lasci in fretta la casa prima che la proprietaria capisca che tu non sei chi hai detto di essere. Una volta fuori, prosegui in direzione nord lungo Via della Scuderia (vai al **333**).

17

Mentre cammini lungo la stretta strada vedi un uomo vestito di stracci seduto sul marciapiede. Tiene la testa poggiata sulle mani, e si direbbe assai infelice. Se vuoi fermarti a parlare con l'uomo, vai al **331**; se preferisci continuare a camminare verso est, vai al **161**.

18

Prendi la mira con cura e lanci il coltello contro il vagabondo più vicino. Lancia due dadi: se il risultato è inferiore o uguale al tuo punteggio di Abilità, il coltello penetra nel cuore dell'uomo, che cade a terra esanime (vai al **102**); se è superiore, il coltello manca il bersa-

glio e tu sei costretto ad affrontare i tre vagabondi con la spada (vai al **225**).

19

Entrambi i dardi sono intinti nel veleno: perdi 4 punti di Resistenza e 1 di Abilità. Se sei ancora vivo e desideri riprovare ad aprire lo scrigno, vai al **340**; se preferisci lasciare la stanza e salire le scale per raggiungere il piano superiore, vai al **60**.

20

Le tasche del pirata non contengono altro che una crosta di pane secco. Abbandoni il corpo per esaminare le scatole di legno ed i barili ammassati sul ponte della nave (vai all'**84**).

21

Guardando in alto, vedi che la scala conduce fino alla cima della torre. Ti fermi al primo piano ed attraversi il pianerottolo fino a raggiungere una porta, che si apre in un'ampia stanza. All'interno trovi un letto dall'aspetto comodo e confortevole. Chiudi la porta e cerchi di dormire (vai al **288**), o continui l'esplorazione della torre (vai al **77**)?

22

Quando ti avvicini al loro tavolo, i Goblin smettono di litigare e ti guardano con occhi freddi: vedi un’espressione d’odio dipingersi sui loro scuri volti butterati. Improvvisamente i due estraggono le spade e ti attaccano. Devi affrontarli uno alla volta.

Primo Goblin	Abilità 4	Resistenza 5
Secondo Goblin	Abilità 5	Resistenza 5

Se vinci, vai al **198**.

23

L’uomo afferra una clava di legno da dietro una sedia e si prepara ad affrontarti: è sicuramente molto forte, ma non è un bravo combattente.

Artigiano Abilità 4 Resistenza 8

Se vinci, vai al **146**.

24

Sul lato sinistro della strada vedi un altro negozio, ma una pesante inferriata chiude la vetrina impedendoti di vedere che tipo di merci siano in vendita. Provi a girare la maniglia della porta, che si apre senza problemi. Se desideri entrare nel negozio, vai al **336**; se preferisci proseguire verso ovest ignorando il negozio, vai al **196**.

25

Capisci ben presto di trovarti in una stalla: un grosso uomo a torso nudo, con un consunto grembiule bianco, sta lavorando ad una fucina. Il fabbro prende una sbarra di ferro rovente dal fuoco con la mano guantata, la posa sull'incudine ed inizia a colpirla con il martello, dandole la forma di un ferro di cavallo. Grosse gocce scendono dalla fronte dell'uomo mentre batte il ferro con il martello. Cosa fai?

Cerchi di parlare con il fabbro?	Vai al **169**.
Lo attacchi con la spada?	Vai al **323**.
Lo lasci lavorare e prosegui in direzione nord?	Vai al **115**.

26

Il combattimento è terminato, e tu rinfoderi la spada guardando il cerchio di spettatori che hanno assistito alla lotta. Dopo avere notato la tua abilità con la spada ognuno torna a sedere al proprio tavolo, avendo capito che non è il caso di farti arrabbiare. L'oste si scusa per la sua scortesia, e ti invita a sederti al bancone e a berti un goccetto a sue spese. Gli chiedi quindi se sappia dove abiti Nicodemus. L'oste si fa serio, e ti squadra con attenzione: "Non capisco cosa puoi volere da quella vecchia volpe di un mago. E' un tipo poco socievole, ed abita tutto solo in una piccola capanna sotto al Ponte che Canta. Dirigiti verso nord lungo Via del Mercato ed attraversa la piazza: raggiungerai un ponte che attraversa il Fiume del Pescegatto, conducendo alla parte vecchia della città ed al porto. Tuttavia sappi che Nicodemus non ti accoglierà a braccia aperte, e la sua magia è abbastanza potente da tenere lontani dalla sua porta persino i briganti più spietati." Ti congedi dall'oste, consigliandogli di non essere così scortese con gli stranieri la prossima volta, e lasci la taverna, proseguendo in direzione nord (vai al **296**).

27

Entri in una piccola stanza priva di finestre, illuminata solo dalla fioca luce di alcune candele. La stanza è vuota, fatta eccezione per un tavolo e due sedie. In un angolo della stanza vedi un uomo vestito di nero, con uno strano copricapo sulla testa. L'uomo ti sorride, e ti chiede di sederti accanto al tavolo. Quando ti sei seduto l'uomo prende posto davanti a te e, dopo aver posizionato sei pillole bianche sui sei teschi disegnati sul tavolo, ti spiega: "Una delle pillole davanti a te è mortalmente velenosa, mentre le altre sono innocue. Se lo desideri, puoi ingoiare una delle pillole: se sopravviverai ti darò 20 pezzi d'oro, ma se tu dovessi morire io mi terrò tutti i tuoi averi." Se desideri partecipare a questo gioco mortale, vai al **223**; se preferisci lasciare la stanza e raggiungere nuovamente Via della Candela, vai al **165**.

28

Mentre stavi combattendo i Ratti Giganti, ti sei reso conto che qualcosa, o qualcuno, si sta nascondendo alla tua vista nelle ombre della galleria davanti a te. Se intendi proseguire lungo la galleria, vai al **265**; se preferisci tornare sui tuoi passi e raggiungere nuovamente l'ingresso delle fogne, vai al **104**.

29

Ti sdrai sul materasso di paglia, pensando a cosa puoi fare ora. Se desideri fingere di stare male e tiri il secchio d'acqua contro le sbarre della prigione per attirare l'attenzione delle guardie, vai al **143**; se vuoi esaminare con attenzione la cella nella speranza di trovare una via d'uscita segreta, vai al **230**.

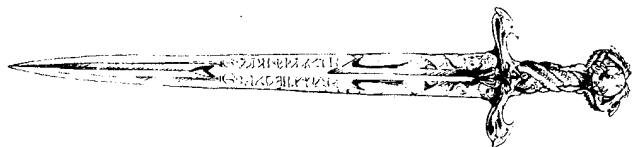
30

Via della Torre termina ben presto in un incrocio con Via della Scuderia, che si estende da nord a sud: decidi quindi di proseguire verso nord (vai al **76**).

31

Davanti a te vedi un ponte di legno che sovrasta un fiume lurido: spazzatura e rifiuti di ogni tipo vengono trasportati verso il mare dalla corrente, e tu rabbrividisci alla vista della mano di un uomo che galleggia sull'acqua tra i rifiuti. I pali di supporto del ponte si ergono alti sopra la tua testa, e noti che ad essi sono stati legati numerosi teschi, sia umani che bestiali. Il vento che soffia tra le assi del ponte emette un suono lamentoso, simile al grido di anime tormentate che implorano aiuto. Seminascosta alla vista noti una piccola rampa di scale che conduce sotto al ponte, mentre sulla sponda settentrionale del fiume un vecchio privo di una gamba, che trasporta un grosso sacco, si appresta ad attraversare il ponte. Se desideri scendere le scale, vai al **329**; se desideri parlare con il vecchio, vai al **364**.

32

Prima che tu riesca a raggiungere la porta, la testa della Regina Serpente scatta in avanti e ti morde sul collo, causandoti la perdita di 4 punti di Resistenza ed 1 punto di Abilità. Se sei ancora vivo, estrai la spada ed attacchi la Regina Serpente (vai al **249**).

33

Racconti alla guardia che desideri vendere alcuni calici d'argento rubati in una taverna di Silverton, e che sei disposto a pagarlo un pezzo d'oro se ti suggerirà dove potrai venderli al prezzo migliore. La guardia ti squadra con sospetto, quindi dice: "Devo dare un'occhiata ai calici nel tuo zaino, prima di lasciarti passare."

Gli racconterai che i calici sono maledetti e che solo un mago può esaminarli senza pericolo? Vai al **381**.

Tenterai di correre alle spalle della guardia verso la strada principale della città? Vai al **291**.

L'attaccherai velocemente con la tua spada? Vai al **49**.

34

La carrozza passa sfrecciando davanti a te e tu riesci a vedere il cocchiere incitare i cavalli con foga inaudita, come se la sua stessa vita dipendesse dalla loro velocità. Quando senti il rumore della carrozza perdersi in lontananza, torni sulla strada e riprendi il tuo cammino verso ovest (vai al **171**).

35

Scagli l'uomo oltre la porta e lo attacchi ferocemente con la spada, ma resti sbigottito nel vedere che il tuo fendente non gli causa alcuna ferita. Lentamente il tuo avversario avanza verso di te, cercando di toccare la tua pelle con le sue scheletriche dita decomposte; riesce ad afferrarti il braccio, ma tu lo allontani con un calcio. Il suo tocco ha lasciato sulla tua pelle un segno che si direbbe una bruciatura, ma che sprigiona un disgustoso

odore di carne putrida: perdi 2 punti di Resistenza. In quel momento capisci che ti trovi davanti ad uno dei Cacciatori Spettrali, i più fedeli servitori di Zanbar Bone. Mentre il mostro si prepara ad attaccarti con le mani protese, cerchi di ricordarti cosa devi fare in questa situazione.

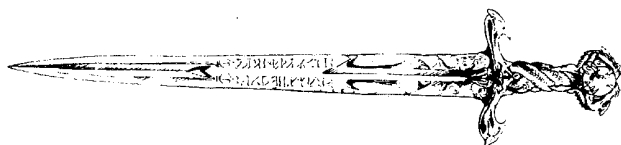
Scaglierai contro di lui la freccia d'argento? Vai al **189**.
Gli mostrerai il suo riflesso nello specchio (se ne hai uno)? Vai al **305**.
Sprigionerai il potere dell'Anello del Ghiaccio (se ne sei in possesso)? Vai al **382**.

36

L'uomo si sporge sul tavolo di vetro e ti spiega che un Anello d'Invisibilità costa 10 pezzi d'oro, un Anello del Fuoco costa 8 pezzi d'oro ed un Anello del Ghiaccio costa 7 pezzi d'oro. Se desideri comprare uno di questi anelli, segna le opportune modifiche sul Foglio d'Identità. Salutando il gioielliere, ti infili l'anello al dito e prosegui in direzione ovest (vai al **196**).

37

L'uomo pizzica le corde della lira ed intona un'allegra canzone che parla di te e della tua buona sorte. Incredulo, senti che il suo canto è effettivamente dotato di poteri straordinari: recuperi 2 punti di Fortuna. Ora puoi dirigerti alla prossima bancarella (vai al **398**).

charge!

38

Uno degli uomini infila la mano in una tasca interna della sua giacca verde, ed estrae un sottile braccialetto d'argento. Te lo porge, e vedi che forgiato sulla superficie si intravede il profilo di un insetto. L'uomo ti spiega che questo braccialetto ha il potere di uccidere tutti gli insetti, persino quelli giganti. Ti infili il braccialetto al polso, prima di lasciare la taverna e proseguire verso nord (vai al **296**).

39

Apri lo zaino, fingendo di cercare l'oggetto d'argento. La Regina Serpente inizia a spazientirsi, e tu puoi chiaramente vedere che si sta innervosendo. Non riesci a pensare ad una via d'uscita da questa situazione, e sei in preda al panico. Se vuoi provare a scappare verso la porta, vai al **32**; se preferisci estrarre la spada ed attaccare la Regina Serpente, vai al **249**.

40

Giunto sulla cima del muro capisci che esso delimita un prato pieno di creature scure coinvolte in un gioco che prevede l'uso di una mazza di legno ed una palla di cuoio. Una delle creature ha appena colpito la palla con la mazza, ed ora sta correndo verso una creatura della squadra avversaria, che tiene il piede su un sacchetto di stoffa. Capisci immediatamente che le creature sono Bay intenti a giocare al loro gioco favorito, il Baysball. Se vuoi chiedere loro di partecipare alla partita, vai al **168**; se preferisci scendere dal muro, tornare all'incrocio e proseguire verso ovest imboccando Via del Porto, vai al **91**.

41

Le due guardie che ti trattengono si scambiano un'occhiata, poi guardano il loro compagno per prendere una decisione. Quest'ultimo annuisce, e le altre due lasciano le tue braccia. Quando gli porgi i quindici pezzi d'oro, la guardia ti squadra da capo a piedi spiegandoti: "Se Lord Azzur dovesse scoprire che ti trovi in città senza un visto, sarai condannato a morte: io ne cercherei uno, se fossi in te. E per quanto riguarda Nicodemus, trovatelo da solo." Reprimendo il tuo istinto di sfoderare la spada, ti volti ed entri in città. Vai al **74**.

42

Spieghi all'uomo che non sei in condizioni di pagare il prezzo che ti sta chiedendo. L'artigiano scrolla le spalle: "Hai un po' di cibo, almeno?" Apri lo zaino davanti all'uomo, che si prende tutte le provviste che ti restavano; si mette quindi al lavoro, e tu attendi pazientemente che la tua freccia d'argento sia pronta. Finalmente te la porge, assicurandoti che tale freccia si dimostrerà assolutamente precisa. Lo ringrazi per il disturbo e lasci la sua bottega, dirigendoti nuovamente verso est (vai al **100**).

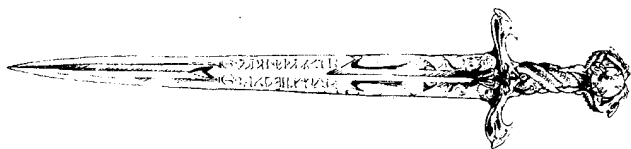
43

Gridi di dolore quando il calice tra le tue mani si trasforma in un carbone ardente. Hai subito una grave ustione: perdi 2 punti di Abilità e 2 di Resistenza. Se non l'hai già fatto, ora puoi alzare il calice A (vai al **175**) o il calice B (vai al **209**). Se gli altri calici non ti interessano, puoi attraversare l'arcata (vai al **107**) o salire le scale (vai al **60**).

44

La strada è bloccata da tre uomini alti, ciascuno armato di mazza chiodata: noti che tutti e tre portano un tatuaggio a forma di stella rossa sulla fronte. Gli uomini sono vagabondi, e sono intenzionati a derubarti. Se hai un Coltello da Lancio, potresti provare ad abbatterne uno prima che ti raggiungano (vai al **18**); se non hai un simile oggetto dovrai affrontarli tutti e tre con la spada (vai al **225**).

45

Colpendo i ciottoli che lastricano la strada, la sfera si infrange. A contatto con l'aria il fumo assume un colore dorato, e poco alla volta prende la forma di un elmetto alato. L'elmetto si solidifica e giace sulla strada, brillando alla luce del sole. Se desideri mettertelo sul capo, vai al **376**; se preferisci lasciarlo dov'è e proseguire verso est, vai al **161**.

46

Il fabbro prende il tuo denaro, si dirige verso alcune balle di paglia accatastate in un angolo e ne solleva una, mostrandoti la cotta di maglia. Si volta verso di te, sorridendo: "In posti come questo, sei costretto a nascondere tutto. Non puoi fidarti di nessuno." La cotta di maglia ti calza perfettamente, ed è stata forgiata con abilità sopraffina: aggiungi 2 punti di Abilità. Lasci la stalla con la tua nuova armatura e prosegui verso nord (vai al **115**).

47

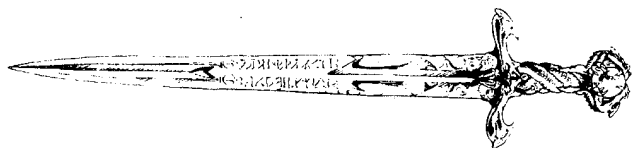
Le saette ti colpiscono al petto, scagliandoti al suolo: perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo riesci a sentire l'uomo grasso ridere selvaggiamente. Ha forse abbassato la guardia? Decidi di provare a scagliargli contro la tua spada mentre sei ancora steso al suolo. Lancia due dadi: se il risultato è inferiore o uguale al

tuo punteggio di Abilità, la spada trapassa il cuore dell'uomo uccidendolo all'istante (vai al **313**); se il risultato è superiore al tuo punteggio di Abilità, la spada gli passa accanto e cade sul pavimento di marmo (vai all'**81**).

48

Attaccata al bordo dell'apertura vedi una scala di ferro, che conduce in una galleria sottostante. L'apertura è buia, ed un odore disgustoso sale dalle sue profondità. Se desideri scendere la scala, vai al **321**; se preferisci richiudere la botola e proseguire verso est, vai al **205**.

49

Quando vede che estrai la spada, la guardia si lancia verso una piccola campana fissata al muro del posto di sentinella con l'intenzione di suonarla. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato il suo tentativo va a vuoto: imprecando, la guardia si volta per attaccarti con la sua lancia (vai al **10**); se sei sfortunato, la guardia riesce a suonare la campanella prima di affrontarti (vai al **311**).

50

Gli scalini conducono verso la stiva della nave, che è completamente vuota. Davanti a te, un corridoio conduce verso due porte chiuse. Ti inoltri nel corridoio e resti in ascolto davanti alle porte: dalla porta di sinistra senti provenire un sonoro russare, mentre nessun rumore si leva dalla porta di destra. Se desideri aprire la porta di sinistra, vai al **271**; se preferisci aprire la porta di destra, vai al **232**.

51

Ti dirigi verso il vecchio e lo aiuti a rialzarsi. L'uomo ti ringrazia di cuore, e desidera offrirti da bere alla taverna vicina. Se accetti l'invito, vai al **325**; se rifiuti per continuare immediatamente la tua ricerca, vai al **348**.

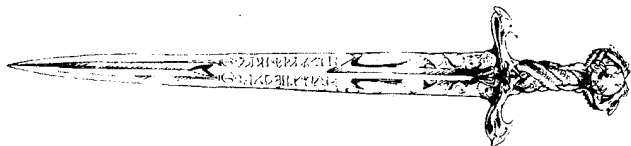
52

La bancarella successiva è quella di un giovane venditore di armi ed altri oggetti utili: i prezzi degli articoli sono segnati su una piccola lavagna.

Coltello da lancio:	4 pezzi d'oro.
Corda e grappino:	2 pezzi d'oro.
Gancio da macellaio:	2 pezzi d'oro.
Spuntone di ferro:	1 pezzo d'oro.
Lanterna:	3 pezzi d'oro.

Se desideri acquistare qualche oggetto, apporta le necessarie modifiche al Foglio d'Avventura. Puoi ora dirigerti a nord (vai al **200**).

53

La tenda di seta che copre l'arcata si apre, ed una strana creatura entra nella stanza. La sua testa è quella di un serpente, mentre il corpo è quello di una giovane donna vestita con un elegante abito. La Regina Serpente apre la bocca, e la sua lingua biforcuta scatta in avanti mentre parla: "Non cercare di prendermi in giro. So bene che quella canaglia di Borryman non invierebbe mai dei fiori. Che oggetto d'argento mi hai portato?" Se hai nello zaino un oggetto d'argento che vuoi dare alla Regina Serpente, vai al **328**; se non hai alcun oggetto d'argento dal quale desideri separarti, vai al **39**.

54

Ispezioni velocemente il posto di guardia, trovando 2 pezzi d'oro ed un visto da mercante, che consente al possessore di commerciare a Port Blacksand. Raccogliendo i tuoi ritrovamenti, scivoli all'esterno. La guardia del cancello principale non ti nota, e tu riesci ad entrare in città (vai al **74**).

55

Immergi i petali dei fiori nel sangue delle ferite dei cani morti. Al contatto con il sangue i petali scintillano, quindi emettono un rumore scoppiettante: ora sull'asfalto si trovano 10 pezzi d'oro. Raccogli il denaro e ripercorri il vicolo fino a Via del Porto, dove giri a sinistra (vai al **180**).

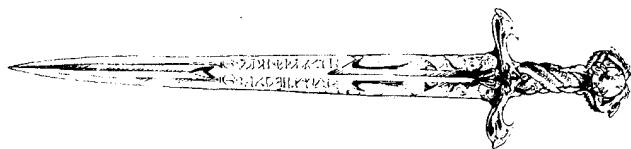
56

Più di venti guardie stanno arrivando a catturarti, e sarebbe inutile tentare di combattere: ti trascinano in una stanza al piano inferiore della torre e ti incatenano ad una parete. Angosciato, vedi i due Troll entrare nella stanza: questi ti malmenano ripetutamente a turno, prima di emettere una sentenza che ti condanna a passare i tuoi prossimi cinque anni in una cella di prigione. Dopo pochi minuti vieni raggiunto da un secondino gobbo armato di frusta: questo ti lega una pesante palla di ferro ad un piede e ti conduce nelle segrete, dove sconterai la tua condanna. Hai fallito la tua missione.

57

Il Nano salta giù dal suo sgabello, con un espressione di odio dipinta sul volto. Quindi chiama forte due nomi, e da sotto un tavolo appaiono immediatamente due grossi cani neri, con le lunghe zanne sporgenti dalle bocche bavose. Wraggins ti indica e grida: “Uccidete l’amico di Nicodemus!” A queste parole, i cani balzano su di te, abbaiando ferocemente. Devi combatterli per la tua vita, uno alla volta.

Primo Cane Lupo	Abilità 7	Resistenza 7
Secondo Cane Lupo	Abilità 7	Resistenza 5

Se vinci, vai al **360**.

58

Nel momento in cui la carrozza ti supera, il cocchiere ti colpisce con la sua frusta: perdi 1 punto di Resistenza. Imprechi a gran voce dietro al cocchiere mentre la carrozza scompare alla tua vista, sfregandoti con la mano il collo, dove la frustata ti ha lasciato un brutto segno. Ti accingi quindi a proseguire verso ovest (vai al **171**).

59

La Fattucchiera ti fissa ridacchiando mentre ti contorci negli spasmi dei tuoi incubi, quindi estrae dalle vesti un pugnale dalla lunga lama scintillante. Sei assolutamente indifeso ed incapace di reagire quando la megera ti trafigge il petto: questa notte i suoi intrugli avranno un altro ingrediente oltre alla carne di topo. La tua avventura termina qui.

60

Una volta in cima alle scale raggiungi un pianerottolo sul quale si aprono due porte chiuse. Mentre stai decidendo in quale porta entrare senti un rumore provenire dal piano inferiore: qualcuno sta entrando dalla porta principale. In quel momento senti la voce di un uomo chiamare: “Vola, mia piccola bellezza, e trova l’intruso!” Se ti prepari allo scontro estraendo la tua spada, vai al **349**; se preferisci dartela a gambe, potresti lanciarti dalla finestra per raggiungere la strada sottostante (vai al **192**).

61

La tenda di seta che copre l’arcata si apre, ed una strana creatura entra nella stanza: la testa di un serpente sovrasta in maniera alquanto bizzarra il corpo di una giovane donna, vestita con un elegante abito. Non sei per nulla a tuo agio, e sei indeciso se estrarre o meno la spada. La bocca del serpente si apre ed una lingua biforcuta scatta in avanti, mentre la Regina Serpente ti chiede di vedere i fiori che Lord Azzur le ha inviato. Se hai dei fiori con te, vai al **172**; altrimenti, vai al **350**.

62

La vecchia porta di legno si apre su una sudicia sala piena di fumo. Al centro della sala si trovano otto tavoli rotondi, ai quali siedono alcuni tra i più loschi e brutti ceffi che tu abbia mai visto. Sul fondo della taverna si distende un lungo bancone di legno, ricoperto di bicchieri e boccali. Dietro al bancone vedi l'oste, che indossa un grembiule alquanto lurido. Si tratta di un uomo piuttosto vecchio, completamente calvo, ed una orribile cicatrice nera corre lungo la sua guancia destra. Noti che non tutti i clienti della taverna sono umani. Cosa farai?

Ti rechi al bancone per parlare con l'oste? Vai al **136**.

Ti siedi ad un tavolo dove tre Nani stanno giocando a dadi? Vai al **173**.

Ti avvicini ad un tavolo dove due Goblin stanno litigando tra di loro? Vai al **22**.

Ti dirigi ad un tavolo dove tre uomini stanno facendo passare velocemente un coltello tra le loro dita? Vai al **190**.

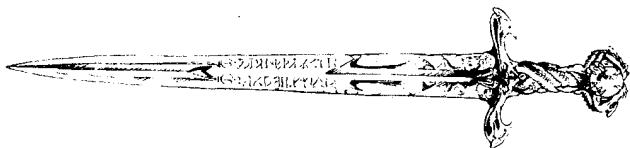
Lasci la taverna e prosegui verso nord? Vai al **296**.

63

L'Elfo ti conduce in una stanza illuminata da candele viola che emettono uno strano bagliore. Fissi stordito le candele ipnotiche, che ti spediscono in un mondo in cui i sogni sembrano veri. Mentre ti trovi in questo stato di trance, l'Elfo ruba due oggetti e 5 pezzi d'oro dal tuo zaino (se li hai). Non ti rendi minimamente conto del furto che hai subito, e quando ti risvegli lasci la bottega del mastro candeliere, ringraziandolo per averti mostrato le sue splendide candele. Una volta all'esterno ri-

prendi il tuo cammino in direzione est (vai al **280**).

64

Senti un profondo ruggito provenire dal canile, seguito da un forte latrato; improvvisamente un enorme lupo nero corre fuori dal canile intenzionato a lanciarsi su di te. Una lunga catena è attaccata al suo collare, e questo potrebbe bastare a fermare il suo attacco. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, la catena si tende ed il balzo del lupo si interrompe bruscamente (vai al **353**); se sei sfortunato, la catena resta allentata ed il lupo ti raggiunge, mordendoti un braccio. Perdi 1 punto di Resistenza e vai al **309**.

65

Giunto al piano superiore trovi due porte, che si aprono su un pianerottolo una accanto all'altra. La prima porta è dipinta di bianco, mentre la seconda è nera. Improvvisamente una voce risuona nell'aria: "Pazzo avventuriero, come puoi credere di avere anche solo una remota possibilità di sconfiggere me, l'onnipotente Zanbar Bone? Io posso vedere ogni tua mossa, mentre tu non sai nemmeno dove mi trovo! Ah, ah, ah!" Cosa farai?

Apri la porta bianca? Vai al **319**.
Preferisci la porta nera? Vai al **96**.
Prosegui lungo le scale per raggiungere il piano superiore? Vai al **197**.

66

Il Nano sorride, e si vanta che le sue chiavi sono in grado di aprire ogni serratura di Port Blacksand. Ti spiega che le sue chiavi speciali costano 10 pezzi d'oro ciascuna. Se desideri acquistare una chiave, fai le necessarie modifiche sul Foglio d'Avventura. Sia che tu acquisti una chiave o meno, lasci il negozio e continui verso ovest (vai al **300**).

67

La voce di donna sembra particolarmente emozionata quando ti risponde da dietro la tenda: "Mi chiedo chi possa avermi inviato questi fiori. Potresti dirmi chi è stato?" Se vuoi dirle un nome, vai al **195**; se preferisci raccontarle che non sai chi le abbia inviato i fiori, vai al **79**.

68

La zuppa ha un sapore assolutamente disgustoso. Se decidi di ingoiarla comunque, vai al **380**; se preferisci sputarla, vai al **262**.

69

Mentre le guardie si apprestano a portarti via, tenti con tutte le tue forze di liberare le braccia dalla loro stretta. Lancia due dadi: se il risultato è inferiore o uguale al tuo punteggio di Abilità, il tuo tentativo ha successo e tu puoi andare al **355**; se il risultato dei dadi è superiore al tuo punteggio di Abilità non riesci a liberarti, e ti dibatti violentemente mentre le guardie ti conducono in prigione (vai al **151**).

70

Quando raggiungi lo scrigno, questo scompare davanti ai tuoi occhi. Senti una risata alle tue spalle, ed improvvisamente vedi apparire sullo specchio l'orribile riflesso di uno scheletro vestito di nero, dai brillanti occhi verdi, che porta in capo una corona dorata. Tenti di fuggire, ma è troppo tardi: le dita scheletriche di Zanbar Bone si chiudono sulla tua pelle, privandoti della vita. Ora sei anche tu uno dei suoi servitori non-morti.

71

La stanza dell'Orco è piena di ciarpame e di frammenti disordinati: evidentemente sono anni che nessuno la riordina più. Frugando nella confusione riesci tuttavia a trovare una scatola di legno lucido, con una mano ricavata da una bianca conchiglia incastonata sul coperchio. La scatola è chiusa, e non riesci a trovare la chiave per aprirla. Se desideri aprirla con la forza usando la tua spada, vai al **324**; se preferisci lasciare la stanza e proseguire verso nord, rinunciando ad aprire la scatola, vai al **282**.

72

Mentre ti chini per aiutare il ragazzo caduto, questo si rigira all'improvviso estraendo una daga, la cui lama affilata scintilla davanti ai tuoi occhi. Il ragazzino è in realtà un ladro Goblin, deciso a combattere all'ultimo sangue per derubarti.

Goblin Abilità 5 Resistenza 4

Se vinci, vai al **208**.

73

Sfoderi la spada e ti prepari ad affrontare i Troll. I due sembrano contenti che tu stia offrendo loro la possibilità di uccidere un umano, ed avanzano verso di te agitando le loro asce. Maldipancia ringhia: "Stai indietro, Nasograsso. Posso occuparmi da solo di questo topo di fogna." Affrontali uno alla volta.

Maldipancia Abilità 10 Resistenza 11
Nasograsso Abilità 9 Resistenza 10

Se vinci, vai al **110**. Puoi *fuggire* dopo aver ucciso Maldipancia lanciando su Nasograsso il tuo scudo e correndo verso ovest lungo Via del Mulino; in questo caso perdi 1 punto di Abilità e vai al **239**.

74

Oltre il cancello principale vedi che le strette strade acciottolate della città sono colme di rifiuti. Vecchi e decrepiti edifici si allineano lungo le vie, ed i loro piani superiori appaiono pericolosamente traballanti. Davanti a te hai tre possibilità:

Andare ad ovest lungo Via della Chiave (vai al **95**).
Continuare a nord lungo Via del Mercato (vai al **116**).
Proseguire ad est lungo Via dell'Orologio (vai al **17**).

75

Fuori dalla casa ha già smesso di piovere, e tu riprendi il tuo cammino in direzione nord (vai al **31**).

76

Sulla tua sinistra raggiungi un grande capanno di legno, separato dalle case. Due cavalli sono legati ad un palo fuori dal capanno, e del fumo esce da un camino traballante sulla cima del basso tetto piatto. Se desideri entrare nell'edificio, vai al **25**; se preferisci proseguire verso nord, vai al **115**.

77

Ritorni silenziosamente verso la scala a chiocciola e sali al secondo piano. Qui trovi un altro pianerottolo, oltre il quale si apre una porta. Se desideri aprire questa porta, vai al **292**; se preferisci continuare a salire fino al terzo piano, vai al **310**.

78

La strada prosegue verso nord lungo il molo per qualche centinaio di metri prima di giungere ad un incrocio. Se desideri proseguire verso nord lungo Via del Porto, vai al **256**; se preferisci dirigerti ad est imboccando Via dello Zoccolo, vai al **216**.

79

La tenda di seta che copre l'arcata viene improvvisamente aperta, ed una bizzarra creatura entra nella stanza: ha una testa di serpente, stranamente attaccata al corpo di una giovane donna vestita con un abito elegante. La creatura apre la bocca, e la lingua biforcuta scatta in avanti quando la Regina Serpente ti dice con aria di sfida: "Non mentire, canaglia. Sicuramente sei un assassino, e sei venuto qui per uccidermi. Sarai ucciso tu, invece!" Veloce come il fulmine, la Regina Serpente allunga la testa e ti morde con ferocia sul collo: perdi 4 punti di Resistenza ed 1 punto di Abilità. Se sei ancora vivo, devi estrarre la spada per difenderti.

Regina Serpente	Abilità 9	Resistenza 7

Se vinci, vai al **295**.

80

Le scale portano ad una piccola stanza, anche questa dipinta di rosso. Seduta ad un tavolo c'è una creatura dal muso allungato e dalla pelle a scaglie, di un rosso intenso. Dalla sua mascella spuntano due file di denti affilati, ed una lunga lingua rosata saetta di tanto in tanto tra di essi. La creatura alza lo sguardo e ti fissa. Stai indossando qualche spilla a forma di scorpione? Se sì, vai al **392**; altrimenti, vai al **215**.

81

L'uomo ride sempre più forte, prendendosi gioco del tuo tentativo di ucciderlo. Decidi di balzare in piedi e di correre verso l'uscita, recuperando la tua spada lungo il tragitto. L'uomo capisce cosa stai cercando di fare e ti scaglia contro un'altra saetta. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato il fulmine ti manca, e tu riesci a riprendere la tua spada e ad uscire dalla porta, lanciandoti verso nord lungo la strada (vai al **304**); se sei sfortunato, il fulmine si infrange sulla tua schiena, facendoti urlare dal dolore (vai al **243**).

82

Prima che la Fattucchiera riesca a completare il suo incantesimo, estrai dallo zaino la bottiglia con la pozione: ingoi il suo contenuto ed avverti subito i magici effetti del filtro. La Fattucchiera recita le ultime parole del suo sortilegio, ma tu non puoi sentirla: protetto dalle sue stregonerie, brandisci la tua spada ed avanzi verso di lei. Con fare deciso, afferri i capelli della megera e ne tagli una ciocca: la vecchia soffia, scalcia e ti sputa addosso. A questa distanza riesci a vedere che ha il viso sporco di sangue: senza dubbio ha assaggiato qualcuno

dei ratti che ha catturato, in attesa di cucinarlo. Nonostante il disgusto, sei soddisfatto per aver recuperato uno degli oggetti necessari per sconfiggere il Principe delle Tenebre: lanci la Fattucchiera nel canale maleodorante e ti dirigi nuovamente verso l'ingresso delle fogne (vai al **104**).

83

Fortunatamente il contenuto del barattolo corrisponde a quanto scritto sull'etichetta, sebbene i suoi effetti siano imprevedibili. Lancia 1 dado: questo è il numero di punti di Resistenza che il composto ti consente di recuperare. Se desideri esaminare ulteriormente la bottega, vai al **322**; se lasci il negozio e prosegui verso nord, vai al **93**.

84

I barili contengono tutti frutta marcia, mentre le casse sono piene di manette e catene: forse si tratta di una nave per il commercio degli schiavi. Sul ponte non trovi nient'altro di interessante. Se vuoi dirigerti verso la cabina e scendere le scale che conducono sotto coperta, vai al **50**; se preferisci lasciare la nave, tornare sulla banchina e proseguire verso nord lungo Via del Porto, vai al **78**.

85

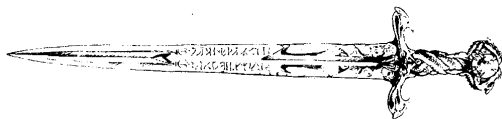
Paghi all'artigiano quanto richiesto ed attendi pazientemente mentre l'uomo forgia la freccia d'argento. Finalmente te la porge, assicurandoti che la sua precisione in volo sarà assolutamente infallibile. Lo ringrazi per il disturbo e lasci la sua bottega, proseguendo verso est (vai al **100**).

86

Appeso al collo dell'uomo trovi un borsellino di pelle, che contiene una piccola sfera di vetro piena di quello che si direbbe fumo vorticoso.

Rompi la sfera scagliandola al suolo? Vai al **45**.
Riponi la sfera nello zaino? Vai al **194**.
Lasci perdere la sfera e prosegui verso est? Vai al **161**.

87

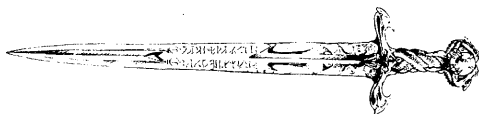
Raggiungi la cima della scala e sbirci oltre il corrimano per dare un'occhiata sul ponte: noti subito due grossi alberi che s'innalzano verso il cielo. Casse di legno, barili e rotoli di corda sono sparsi disordinatamente sul ponte, ed un membro dell'equipaggio è di guardia sulla passerella. Al centro del ponte vedi una cabina con la porta aperta. Oltre la porta, una rampa di scale conduce sotto coperta. Se desideri dare un'occhiata alle casse ed ai barili sul ponte, dovrai sbarazzarti del pirata di guardia (vai al **120**); se preferisci scendere senza indugio le scale, vai al **50**.

88

Scosti le tende ed entri in un boudoir assai lussuoso. All'interno, una giovane donna ti volta le spalle; quando ti avvicini questa si volta, e tu rimani sorpreso nello scoprire che, invece del viso di donna che ti aspettavi, ti trovi davanti una grossa testa di serpente. La testa si allunga di scatto dalle spalle e ti morde sul collo: l'attacco della Regina Serpente ti ha colto alla sprovvista e ti costa la perdita di 4 punti di Resistenza ed 1 punto di Abilità, prima che tu possa estrarre la spada per difenderti.

Regina Serpente	Abilità 9	Resistenza 7

Se vinci, vai al **295**. Puoi *fuggire* dopo tre scontri correndo fuori dalla porta e dirigendoti verso nord lungo Via della Scuderia (vai al **333**).

89

Scivoli la mano all'interno del guanto, che sembra prendere magicamente vita e stringersi alla tua pelle. Improvvisamente la seta diventa sempre più calda, e ti sembra di aver immerso la mano in pece rovente dalla quale non riesci a liberarti. Fortunatamente dopo un po' il guanto si raffredda, ma una dolorosa patina nera si è formata sulla tua mano, rendendola molto dolorosa da aprire e chiudere: perdi 2 punti di Abilità. Maledici la tua sfortuna e lasci la casa dirigendoti verso nord (vai al **282**).

90

La tua spada fende l’aria e si abbatte con forza sulla pesante catena, ma con tua grande sorpresa la lama rimbalza sul ferro senza causare alcun danno. Prima che tu possa tentare un’altra volta, venite circondati da quattro guardie che vi puntano contro le loro lance acuminate. Cosa farai?

Racconti ai gendarmi di aver catturato il prigioniero per loro? Vai al **199**.

Tenti di corromperli affinché vi lascino liberi? Vai al **187**.

91

Proseguendo lungo la strada incontri un mendicante: giace seduto sul marciapiede, e tiene in mano un barattolo vuoto. Se desideri lanciare un pezzo d’oro nel suo barattolo, vai al **332**; se preferisci ignorarlo e proseguire, vai al **124**.

92

Infili lentamente la mano nella pietra finché non senti sotto le dita un oggetto liscio e piatto: lo estrai dal foro e scopri che si tratta di uno specchio. Infili l’oggetto nello zaino e torni indietro, in direzione dell’ingresso delle fogne (vai al **174**).

93

Sul lato destro della strada vedi una taverna nota come ‘Il Cane Pezzato’. Se desideri entrare nella taverna, vai al **62**; se preferisci continuare verso nord, vai al **296**.

94

L’ometto sorride: “E’ facile!” Il tuo piccolo amico infila la mano in tasca e tira fuori una polvere brillante che lancia su di te. Quando la polvere si posa su di te senti una scarica di energia attraversarti il corpo: recuperi 6 punti di Resistenza. L’ometto ti dice di sentirsi ancora in debito con te, così si impegna a realizzare un altro tuo desiderio. Rinvigorito come sei ti senti perfettamente in grado di affrontare Zanbar Bone, così chiedi all’ometto dove sia il Principe delle Tenebre (vai al **234**).

95

Sul lato sinistro della strada vedi una grossa chiave di ferro pendere sopra l’entrata di un piccolo negozio. Un cartello esposto in vetrina recita: “J. B. Wraggins, Produzione e Vendita Chiavi”. Se vuoi entrare nel negozio, vai al **224**; se preferisci continuare verso ovest, vai al **300**.

96

Apri la porta ed entri in una stanza decorata con dipinti e soprammobili alquanto macabri. Un gatto nero sta seduto davanti ad un tavolo avvolto in teli neri. Due candele nere stanno bruciando ai lati di uno specchio sulla parete opposta. Sul tavolo vedi uno scrigno aperto, che contiene un teschio dorato. Cosa farai?

Ti avvicini allo scrigno?	Vai al **257**.
Esci dalla stanza ed apri la porta bianca (se non l’hai già fatto prima)?	Vai al **319**.
Richiudi la porta per tornare alle scale e salire al piano superiore?	Vai al **197**.

97

Decidi di dare una rapida occhiata al canile: al suo interno, appesa ad un gancio, trovi una chiave di ferro che infili prontamente in tasca. Recupera 1 punto di Fortuna e vai al **353**.

98

Stappi la bottiglia con i denti e bevi un'abbondante sorsata del liquido. Fortunatamente il vecchio diceva il vero, e la bottiglia contiene una pozione curativa: recuperi 3 punti di Resistenza ed 1 punto di Fortuna. Rinvigorito, ti accingi a riprendere il tuo cammino verso est salutando cordialmente l'uomo (vai al **363**).

99

Non sei in grado di spiegare alle guardie per quale motivo ti trovi a Port Blacksand, e queste sfoderano le spade, dichiarandoti in arresto. Estrai la spada a tua volta e ti prepari ad affrontarle una alla volta.

Prima Guardia Cittadina	Abilità 7	Resistenza 4
Seconda Guardia Cittadina	Abilità 6	Resistenza 6

Se vinci, vai al **285**.

100

Ben presto raggiungi un incrocio. Se desideri proseguire in direzione nord imboccando Via della Torre, vai al **127**; se preferisci continuare verso est lungo Via della Scuderia, vai al **246**.

101

Entri nuovamente nel negozio e presenti le tue proteste al Mezzo Orco. Questo sorride alla tua disavventura e ti schernisce: “Ehi, non è colpa mia se non riesci a resistere al Vecchio Fumo Troll. E non sperare che ti restituisca il tuo denaro.” Se desideri attaccare l’antipatico Mezzo Orco, vai al **5**; se preferisci soffocare la tua ira e lasciare il negozio per proseguire verso nord, vai al **93**.

102

Gli altri due vagabondi si fermano per soccorrere il loro compare, ma è troppo tardi: l’uomo è già morto. I malviventi sembrano indecisi sul da farsi, ma dopo una breve discussione decidono di raccogliere il corpo senza vita dell’amico e di trasportarlo in uno stretto vicolo sulla tua destra. Ti allontani velocemente verso nord, prima che i due possano tornare accompagnati da altri complici (vai al **372**).

103

Giungi ad un incrocio nel quale si intersecano quattro strade. Verso est, la strada cambia nome in Via dell’Orologio, mentre la strada che conduce da nord a sud è chiamata Via del Mercato. Guardando a nord, vedi un gruppo di persone che cammina lungo la strada facendo un gran baccano, con le braccia levate al cielo: decidi quindi di seguirli (vai al **148**).

104

Una volta raggiunto l’ingresso delle fogne, puoi decidere se risalire la scala per proseguire in direzione est (vai al **205**), o se percorrere la galleria in direzione sud, se non l’hai già fatto prima (vai al **118**).

105

La maggioranza delle abitazioni lungo la via sono riunite in una schiera, ma sulla sinistra noti una casa più isolata, più distante dalla strada. Fuori dalla pesante porta di quercia riesci a vedere un grosso canile di legno. Se desideri avvicinarti alla porta di questa casa, vai al **64**; se preferisci proseguire verso nord, vai al **304**.

106

La lanterna si rompe contro il corpo della Mummia, ricoprendolo con l'olio infiammabile. Il fuoco avvolge rapidamente le vecchie bende rinsecchite, e ben presto la Mummia è ridotta ad un cumulo di cenere. Se desideri esaminare il sarcofago aperto, vai al **163**; se preferisci lasciare immediatamente la stanza, vai al **231**.

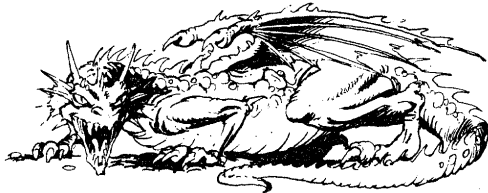
107

La stanza oltre l'arcata è arredata lussuosamente come la precedente. All'angolo opposto noti uno scrigno di legno fissato al pavimento. E' chiuso a chiave. Se desideri provare a scassinare la serratura, vai al **128**; se preferisci lasciare la stanza e salire le scale per raggiungere il piano superiore, vai al **60**.

108

Ti cali rapidamente giù dal muro lungo la corda. Sopra di te le guardie agitano i pugni minacciose, ma ormai non possono più fare niente: sei uscito da Port Blacksand. Hai tutti gli oggetti necessari per sconfiggere il Principe delle Tenebre? Se sì, e se hai il tatuaggio sulla fronte, vai al **201**; se ti mancano uno o più oggetti, o se non sei stato tatuato, vai al **299**.

109

Le guardie si scambiano un’occhiata d’intesa, quindi scoppiano a ridere. Una di loro ti dice sprezzante: “Credi davvero che correremmo il rischio di farti entrare a Port Blacksand per cinque miseri pezzi d’oro? Se Lord Azzur dovesse scoprire che ti abbiamo lasciato entrare senza un visto, saremmo uomini morti. Lascia perdere i tuoi patetici tentativi di corruzione, nulla può salvarti dalla prigione.” Vai al **151**.

110

La battaglia ha attirato un buon numero di curiosi. Alcuni mendicanti addirittura hanno esultato quando hai abbattuto il vecchio Maldipancia, ma noti uno dei tipi più loschi allontanarsi con la chiara intenzione di chiamare altre guardie. Potrebbe essere pericoloso restare qui, così decidi di fuggire verso ovest lungo Via del Mulino (vai al **239**).

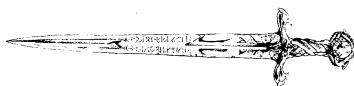
111

Finalmente sfili il borsello dal collo del pirata e lo apri. Al suo interno trovi sei perle nere: recuperi 2 punti di Fortuna. Lasci la stanza soddisfatto del prezioso tesoro che hai trovato. Tornato nel corridoio, puoi decidere se aprire l’altra stanza, se non l’hai già fatto prima (vai al **232**), o se lasciare la nave e proseguire in direzione nord lungo Via del Porto, verso il cuore di Port Blacksand (vai al **78**).

112

Nonostante la maggior parte degli edifici che sorgono ai lati della strada siano piccoli, bui e decrepiti, davanti a te vedi una casa notevolmente più grande dipinta di rosso. Sulla sua porta penzola un cartello con scritto ‘Benvenuti’. Se desideri entrare nella casa, vai al **154**; se preferisci continuare a camminare verso nord, vai al **334**.

113

Entri nella casa e ti ritrovi in una stanza piena di giocattoli. Non si tratta di comuni balocchi: ci sono pupazzi con chiodi conficcati nelle teste, case di bambole che sembrano andare a fuoco, e molti altri oggetti inquietanti. Sedute al centro della stanza si trovano due vecchie vestite come bambine piccole, che si stanno contendendo il possesso di una piccola anatra intagliata nel legno: entrambe sembrano ansiose di distruggere l’anatra con i coltelli che tengono in mano. Quando ti vedono, le vecchie iniziano ad urlare: “Dacci dei giocattoli! Dacci dei giocattoli!” Se desideri dare loro un oggetto che tieni nello zaino, cancellalo dal Foglio d’Avventura e vai al **141**; se preferisci lasciare queste due bizzarre vecchiette e proseguire in direzione est, vai al **375**.

114

Sotto al tavolo di vetro trovi tre anelli ingioiellati, ed in un cassetto scopri 13 pezzi d’oro: puoi prendere quello che vuoi. Quando hai finito, lasci il negozio e prosegui in direzione ovest (vai al **196**).

115

Mentre cammini lungo la strada un uomo corre verso di te con quanto fiato ha in corpo: è vestito di logori stracci, ed ha una palla di ferro legata ad una catena attaccata ad un piede. L'uomo ti raggiunge, esausto, e crolla tra le tue braccia: il suo volto è sporco, e non si rade da molto tempo. Con grande difficoltà l'uomo riesce a parlare: "Liberami da questa palla, ti supplico. Le guardie cittadine mi stanno inseguendo. Sono rimasto chiuso in prigione per due anni, ma sono riuscito a scavare una galleria e ad evadere. La mia è una storia triste: mi hanno rapinato e non sono più stato in grado di pagare le tasse, così Lord Azzur ha ordinato che fossi imprigionato per cinque anni. Ti prego di aiutarmi." Più avanti lungo la strada riesci a sentire delle grida, ed in pochi secondi alcuni uomini armati appaiono alla vista. Se vuoi tagliare la catena del prigioniero con la spada, vai al **90**; se preferisci consegnare l'uomo alle guardie, vai al **274**.

116

Procedendo verso nord lungo la strada giungi ben presto nei pressi di una piccola erboristeria sulla tua sinistra. Sbirciando dalla vetrina vedi un bancone di legno sormontato da un paio di scaffali, e diversi sacchi contenenti erbe assortite giacciono sparsi sul pavimento. Una piccola arcata si apre sul retro del negozio, e conduce ad un'altra stanza. Sulla porta pende un cartello con scritto 'Aperto', ma nella bottega non sembra esserci anima viva. Se desideri entrare nell'erboristeria, vai al **250**; se preferisci continuare verso nord lungo Via del Mercato, vai al **93**.

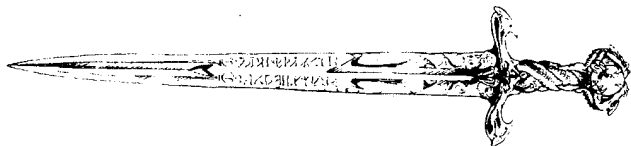
117

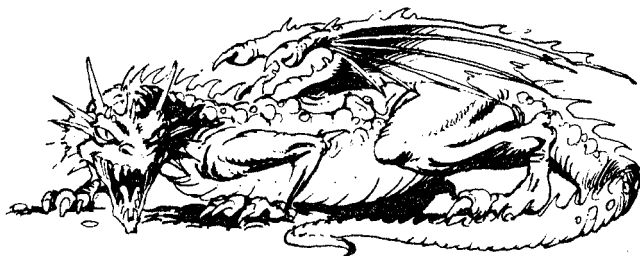
Una volta uscito dal mercato noti una strada chiamata Via del Ponte, che conduce verso nord fuori dalla piazza: decidi di imboccarla nella speranza di trovare il misterioso Nicodemus. Nel frattempo inizia a piovere, e le case sfatte che si allineano su entrambi i lati della strada si direbbero bisognose di una nuova copertura: quasi tutti questi edifici sono in stato di abbandono, e le loro finestre sono sbarrate da assi di legno. La porta di una di queste case si apre rumorosamente, sospinta dal vento. Se desideri cercare di ripararti in questa casa disabitata in attesa che smetta di piovere, vai al **188**; se preferisci continuare il tuo cammino, vai al **31**.

118

Dalla galleria davanti a te senti provenire il rumore di qualcosa che striscia, quindi vedi apparire una lunga ombra sul muro di pietra. Grazie alla luce fioca riesci a distinguere il mostruoso profilo di una creatura nera e scintillante che si sta dirigendo verso di te. Lo strisciare si fa sempre più forte, ed ora percepisci anche un suono scattante. La creatura si trova appena un paio di metri davanti a te quando la riconosci: si tratta di un Millepiedi Gigante. Hai un braccialetto d’argento contro gli insetti? Se sì, vai al **2**; altrimenti, vai al **166**.

119

Il ragazzino sorride e ti mette in mano un boccale di latta. Ti spiega che il suo barile contiene acqua incantata in grado di curare malattie, ferite ed afflizioni: riempire il boccale con l'acqua del barile ti costerà 3 pezzi d'oro. Se desideri bere l'acqua, vai al **233**; se preferisci conservare il tuo denaro e proseguire lungo la strada, vai al **247**.

120

Raccogli un pezzo di legno e scivoli il più silenziosamente possibile alle spalle del pirata per colpirlo di sorpresa. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, il pirata non ti sente mentre lo raggiungi e lo colpisci sulla nuca: il filibustiere crolla al suolo privo di sensi e tu puoi esaminare il ponte (vai all'**84**); se sei sfortunato, inciampi in un rotolo di corda ed il pirata si volta per affrontarti (vai al **152**).

121

L’Orco divora il tuo cibo in un batter d’occhio. Leccandosi le labbra, si volta verso di te e ti ordina di andartene da casa sua. Se obbedisci a quest’Orco ingrato e torni sulla strada per proseguire verso nord, vai al **282**; se invece vuoi sguainare la spada per impartirgli una bella lezione, vai al **140**.

122

Entri in una stanza piena di rottami e pezzi di cibo andato a male. Al centro di questa sporcizia vedi due uomini vestiti di stracci: i loro occhi sono cavi, e vacue le loro espressioni. Quando i due ti vedono, raccolgono dei bastoni di legno ed avanzano verso di te. Se esci rapidamente dalla stanza richiudendoti la porta alle spalle, vai al **277**; se preferisci affrontare i due, vai al **361**.

123

In uno scrigno appoggiato su uno scaffale di legno trovi 3 pezzi d'oro ed una chiave di ferro. Esaminandola, capisci che è una chiave molto speciale: si tratta di una chiave universale, in grado di aprire praticamente ogni serratura che tenterai di forzare. Recuperi 1 punto di Fortuna e lasci il negozio, proseguendo verso ovest. Vai al **300**.

124

Uno stretto vicolo si apre lungo la strada in direzione sud, stretto tra due case. Se desideri imboccare il vicolo, vai al **326**; se preferisci proseguire lungo Via del Porto, vai al **180**.

125

Questo scudo è stato maledetto da Zanbar Bone, e qualunque essere vivente lo tocchi è condannato a pagarne le conseguenze: perdi 1 punto di Abilità. Incapace di liberarti da questo peso, decidi che è meglio dirigersi subito verso la scala a chiocciola e salire (vai al **21**).

126

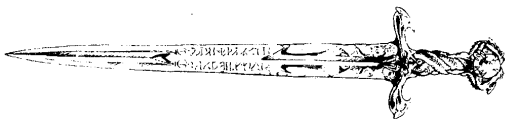
La ragazzina ti prende per il braccio e ti conduce in una piccola stanza all'interno della casa. Senza una parola, ti aiuta a stenderti su una stuoia di pelle di pecora. Solo in quel momento ti accorgi di un uomo molto vecchio, seduto all'altro capo della stanza: l'uomo si alza lentamente dalla sua sedia a dondolo e ti si avvicina. Incredulo, resti a guardarlo mentre afferra una freccia conficcata nel tuo braccio e la estrae dolcemente, senza causarti alcun dolore: la ferita che la freccia aveva aperto scompare sotto i tuoi occhi come per magia. Se avevi

subito più di una ferita, tutte le altre frecce subiscono lo stesso destino. Puoi recuperare 2 punti di Resistenza per ciascuna freccia estratta dal vecchio. Poi, con voce lenta e quasi impercettibile, ti chiede in cambio la spada che Owen Carralif ti ha dato. Ti senti obbligato a consegnargli la tua spada, anche se a malincuore. In cambio il vecchio ti porge un'altra spada, perfettamente normale. Perdi 1 punto di Abilità. Esci dall'abitazione e prosegui verso nord (vai al **112**).

127

Proprio davanti a te noti tre uomini coinvolti in una rissa: un vecchio è stato attaccato da due uomini più giovani armati di spranghe di ferro. Se desideri aiutare il vecchio, vai al **177**; se preferisci evitare il tafferuglio e proseguire verso nord, vai al **348**.

128

Tenti di sbloccare la serratura usando un filo di ferro, ma improvvisamente senti il rumore di due scatti: sullo scrigno si aprono due piccoli pannelli, dai quali due piccoli dardi appuntiti vengono scagliati contro di te. *Tenta la fortuna* per due volte, una per ciascun dardo. Se sei fortunato in entrambi i casi, i dardi rimbalzano sulla tua armatura senza causarti alcun danno (vai al **340**); se sei sfortunato solo una volta, un dardo si conficca nella tua mano (vai al **149**); se sei sfortunato entrambe le volte, vieni colpito da entrambi i dardi (vai al **19**).

129

Ti allontani dal malefico corpo di Zanbar Bone, attendendoti la sua decomposizione. Purtroppo, però, hai fatto la scelta sbagliata! Il Principe delle Tenebre strappa la freccia dal suo petto, quindi si sfrega gli occhi dal composto che hai versato, e quando ti vede ride. Sei annichilito dal suo potere, e sei incapace di muoverti quando avanza verso di te e ti afferra il volto con le sue dita ossute. La forza vitale esce dal tuo corpo, e presto ti risveglierai come servitore non-morto di Zanbar Bone.

130

Nel momento in cui la guardia cade al suolo, altri due uomini armati appaiono da un posto di sentinella accanto al cancello, chiaramente allarmate dal rumore della battaglia. Non hai il tempo di scappare, così devi affrontarle. Combattile una alla volta.

Prima Guardia Cittadina	Abilità 6	Resistenza 6
Seconda Guardia Cittadina	Abilità 7	Resistenza 5

Se vinci, vai al **74**.

131

Entri in una stanza scarsamente ammobiliata, con un lucido pavimento di legno; tende di seta pendono da un'arcata che si apre sulla parete opposta. Mentre fai i primi passi sul pavimento di legno, senti levarsi da dietro la tenda una voce di donna: "Chi è?" Cosa risponderai?

Racconti di essere venuto a consegnare dei fiori? Vai al **67**.
Ti fingi un rigattiere venuto a raccogliere vecchi stracci? Vai al **6**.
Ti spacci per l'esattore delle tasse? Vai al **179**.

132

La creatura appunta la spilla d'argento alla tua tunica di pelle, e tu gli porgi i pezzi d'oro pattuiti. Hai comprato un manufatto dalle proprietà curative: alla fine di ogni combattimento dal quale esci vincitore, la spilla ti restituirà immediatamente 1 punto di Resistenza. Soddisfatto dal tuo acquisto, lasci la casa e ti dirigi verso nord (vai al **334**).

133

La strada termina incrociandosi con Via del Mulino, che conduce da est ad ovest costeggiando le mura della città. Dando un'occhiata verso est vedi un drappello di guardie in marcia verso di te; decidi quindi di imboccare Via del Mulino in direzione ovest. Sulla tua sinistra si apre uno stretto vicolo, mentre più avanti lungo la strada vedi giungere verso di te un giovane che spinge il suo carretto carico di frutta. Se desideri entrare nel vicolo, vai al **182**; se preferisci acquistare un po' di frutta dal giovane con il carretto, vai al **160**.

134

Ti risvegli stordito, con un grosso bernoccolo in testa. La tua borsa giace aperta al tuo fianco, e scopri con disappunto che tutto il tuo oro è stato rubato. Quei Nani ladruncoli! Ti rialzi in piedi e continui verso ovest lungo la strada (vai al **396**).

135

Vedendoti estrarre la spada, l'uomo lancia un grido e corre in sul retro del negozio, dove tu lo segui prontamente. L'uomo non sembra essere armato, ma vedi che tiene una piccola chiave in una mano ed un uovo colorato nell'altra. L'artigiano ti avvisa che l'uovo contiene un gas velenoso, e che se ti avvicinerai te lo lancerà contro; si avvicina inoltre la chiave della credenza alla bocca, minacciando di ingoiarla. Se desideri ancora attaccare l'uomo, vai al **229**; se preferisci uscire di corsa dal negozio e proseguire verso est lungo Via dello Zoccolo, vai al **100**.

136

Ti avvicini al bancone ed ordini da bere. Il vecchio oste ti lancia uno sguardo torvo e ti dice che non serve persone che non siano della città. Estrae un pugnale dalla sua cintura e, piantandolo sul bancone, ti ordina di andartene. Se vuoi attaccare l'oste, vai al **270**; se vuoi fare come ti dice e continuare verso nord, vai al **296**.

137

Fai un altro passo, e subito senti il sinistro sibilo di una freccia che fende l'aria. Un nugolo di frecce sta piovendo dalle finestre su entrambi i lati della strada. Lancia un dado: il risultato indica il numero di frecce che riescono a colpirti. Ciascuna freccia ti causerà la perdita di 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, perdi 2 punti di Fortuna e vai al **327**.

138

Se hai affrontato l'Uomo Scimmia, vai al **312**; altrimenti, vai al **283**.

139

Stai procedendo lungo la strada quando un vaso da fiori si schianta sui ciottoli davanti a te, fermando il tuo passo. Guardi verso sinistra e scorgi una finestra aperta: puoi sentire gli schiamazzi di un litigio provenire dall'interno. Noti che la porta di questa casa è aperta. Se desideri entrare per scoprire qual è la causa del diverbio, vai al **113**; se preferisci ignorare il litigio e proseguire verso est, vai al **375**.

140

L'Orco non è per nulla impressionato dal tuo attacco e, raccogliendo dal pavimento un grosso osso da usare come arma, si prepara a difendersi. A questo punto devi affrontarlo.

Orco	Abilità 8	Resistenza 9

Se lo sconfiggi, vai al **71**. Dopo il terzo scontro puoi *fuggire* dalla porta della casa per dirigerti verso nord (vai al **282**).

141

Le vecchie iniziano immediatamente a litigarsi l'oggetto che hai donato loro, ignorandoti completamente. Dai un'occhiata alla stanza e noti una tavola apparecchiata: sulla tavola sono posate due ciotole di zuppa calda, pronte per essere mangiate. Se desideri prendere un cucchiaio di legno ed assaggiare un po' di zuppa, vai al **68**; se preferisci lasciare la casa delle vecchie e proseguire verso ovest, vai al **375**.

142

Il dardo ha la punta avvelenata; barcolli all'indietro sotto la spinta del proiettile e cadi al suolo. Il veleno si diffonde velocemente in tutto il tuo corpo, e cadi in un sonno profondo dal quale non ti sveglierai mai più.

143

Quando senti che le guardie stanno scendendo le scale, ti butti a terra e cominci a gemere. Quelle aprono la porta della tua cella ed entrano. Se desideri continuare a fingerti malato e dire loro che credi di avere la peste, vai al **306**; se preferisci attaccarle a mani nude, vai al **157**.

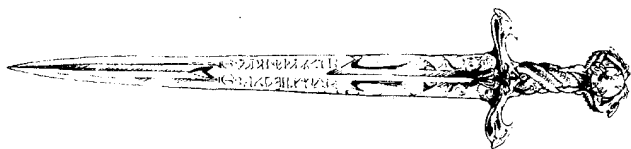
144

La Fattucchiera grida di dolore quando la tua spada la ferisce al braccio. La megera ha ormai perso la sua concentrazione, e l'incantesimo è spezzato: la tua mente si libera all'istante dalle visioni e sei nuovamente in grado di affrontare la strega nel pieno delle tue forze. Dalle pieghe dei suoi vestiti, la Fattucchiera estrae un pugnale dalla lunga lama lucente. Sei decisamente ansioso di liberarti di lei.

Fattucchiera	Abilità 7	Resistenza 7

Se vinci, vai al **303**.

145

All’interno della bottega vedi una donna indaffarata ad innaffiare fiori e piante. La fioraia si volta verso di te e sorride: “Buon pomeriggio, sono la Signora Corolla. Sei forse interessato ai miei fiori speciali?” Se vuoi fermarti a vedere cos’ha da offrirti, vai al **293**; se desideri lasciare il negozio, accomiatati cortesemente dalla donna prima di proseguire in direzione ovest (vai al **24**).

146

Dopo aver dato un’occhiata al negozio tenti di aprire la credenza, ma scopri che è chiusa a chiave. All’interno vedi due tazze, un calice ed un cucchiaio, tutti d’argento. Hai una chiave universale? Se sì, vai al **220**; altrimenti, vai al **388**.

147

Una rapida perquisizione delle loro borse di pelle ti frutta 16 pezzi d’oro, ed inoltre trovi una fialetta di vetro contenente un liquido verde. Se desideri bere il liquido, vai al **338**; se preferisci limitarti a prendere il denaro e a proseguire verso nord, vai al **105**.

ye
Goody-
Two-Shoes

148

Avvicinandoti alla folla urlante vedi che porta con sé uova e pomodori marci. Ben presto la via si apre in un'immensa piazza del mercato costellata di bancarelle: commercianti, falconieri, musicisti e saltimbanchi vi svolgono le loro attività. Nel centro della piazza si erge una gogna sopraelevata: uno squillo di tromba copre il vociare della folla, ed al segnale la gente si mette a lanciare il cibo guasto contro l'uomo chiuso nella gogna. Una vecchia di fianco a te ti offre due uova da lanciare; non desideri attirare l'attenzione, così prendi le uova e le lanci al malcapitato. Tuttavia nel fare questo abbassi la guardia, e la vecchia ne approfitta per borseggiarti senza che tu te ne accorga: perdi 1 pezzo d'oro ed un oggetto a tua scelta. Ignaro della tua perdita, ti allontani dalla folla per guardare più da vicino le bancarelle (vai al **287**).

149

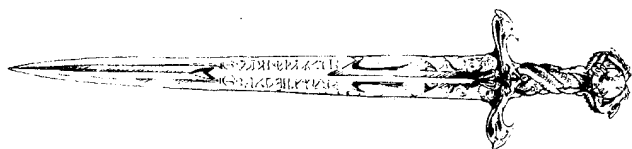
La punta del dardo è avvelenata: perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo e desideri provare nuovamente ad aprire lo scrigno, vai al **340**; se preferisci lasciare la stanza e salire le scale fino al piano superiore, vai al **60**.

150

Maldipancia scoppia a ridere: "Ti ho beccato! Non c'è alcuna Via delle Spezie a Port Blacksand!" Il suo volto si contorce in un ghigno, e ti dichiara in arresto per trovarti a Port Blacksand senza autorizzazione. Il Troll aggiunge però di sentirsi generoso, e ti offre una possibilità: potresti passare il prossimo anno della tua vita in una lurida cella in compagnia di ratti e scarafaggi, op-

pure pagare una multa ammontante a tutto l'oro in tuo possesso ed essere buttato fuori dalla città. L'altro Troll inizia a ridere sguaiatamente: "Generoso, dici? Ah, ah, ah! Davvero molto spiritoso, Maldipancia!" Se accetti di pagare la multa e di essere scaraventato fuori da Port Blacksand, vai al **367**; se preferisci tentare di resistere all'arresto, vai al **73**.

151

I due soldati ti scortano all'interno del loro posto di guardia e ti conducono immediatamente nelle galere che si trovano sotto di esso. Ci sono quattro celle, e tutte sono vuote ad eccezione di una: vi è imprigionato un fragile vecchio dai capelli bianchi. La guardia apre la porta della cella accanto a quella del vecchio e ti rinchiude all'interno, posando la tua spada su un tavolo proprio lì fuori. La cella è completamente spoglia, ed al suo interno non trovi altro che un materasso di paglia ed un secchio d'acqua. Le guardie tornano al piano superiore, e quando se ne sono andate il vecchio si alza dal letto ed inizia a parlarti: "Sei uno straniero, vero? Non devi rispondermi, è evidente. Vuoi che ti renda la libertà? Dammi 10 pezzi d'oro e sarai fuori di qui in cinque minuti." Detto questo, il vecchio infila la mano tra le sbarre della tua cella, con il palmo rivolto verso l'alto. Se vuoi dare 10 pezzi d'oro al vecchio, vai al **351**; se preferisci ignorare la sua richiesta, vai al **29**.

152

Il Pirata estrae il suo coltellaccio. Mentre si avvicina, noti con apprensione il suo ghigno sdentato.

Pirata	Abilità 7	Resistenza 5

Non hai il tempo di estrarre la tua spada, e devi ad affrontare il pirata con il pezzo di legno che hai raccolto: durante ogni scontro dovrai sottrarre 2 punti dalla tua Forza d'Attacco. Se vinci, vai al **20**.

153

Stringendo in mano il gufo dorato sei in grado di vedere perfettamente in questa stanza buia; eviti quindi con destrezza il cavo teso sulla soglia, che avrebbe azionato una balestra posizionata sulla parete opposta. In questa stanza non c'è nient'altro. Decidi di tornare alla scala a chiocciola e di salire al piano superiore (vai al **65**).

154

All'interno della casa ti trovi in una stanza dipinta di rosso, completamente vuota fatta eccezione per un tavolo sul quale sono appoggiate due coppe di vetro. In una delle coppe vedi un piccolo scorpione dorato, mentre nell'altra si trova uno scorpione d'argento. Sull'angolo opposto della stanza noti una rampa di scale che salgono al piano superiore. Cosa farai?

Raccogli lo scorpione dorato?	Vai al **273**.
Prendi lo scorpione d'argento?	Vai al **13**.
Sali le scale?	Vai all'**80**.
Esci dalla casa e continui verso nord?	Vai al **334**.

155

Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti rialzi e ti pulisci dalla polvere. La carrozza scompare alla vista e tu prosegui verso ovest, sperando di avere prima o poi un'altra occasione di incontrare il famigerato Lord Azzur (vai al **171**).

156

Sempre restando accanto a te, i Troll ti conducono a passo di marcia lungo Via del Mulino fino a raggiungere la porta settentrionale della città, all'incrocio con Via dell'Oca. Dopo aver ordinato ai soldati di guardia di non lasciarti entrare di nuovo a Port Blacksand, i due ti rifilano una poderosa pedata nel sedere, che ti fa cadere rovinosamente sulla strada polverosa fuori dalla città. Hai trovato tutti gli oggetti che ti servono per affrontare il Principe delle Tenebre? Se sì, e se hai il tatuaggio sulla fronte, vai al **201**; se ti mancano uno o più oggetti, o se non sei stato tatuato, vai al **299**.

157

Salti in piedi di scatto, e colpisci la prima guardia con un potente pugno. Quella traballa ed estrae istintivamente la spada. Nello spazio angusto della cella potrai combattere le due guardie una alla volta.

Prima Guardia Cittadina	Abilità 6	Resistenza 6
Seconda Guardia Cittadina	Abilità 7	Resistenza 5

In ogni scontro del combattimento, dovrai sottrarre 3 punti alla tua Forza d'Attacco perché stai combattendo a mani nude. Se riesci a sbarazzarti delle guardie, esci dalla cella e sali al piano superiore, non prima di aver

recuperato la tua spada (vai al **54**).

158

Devi muoverti velocemente per evitare l'attacco dell'inarrestabile armatura. Se apri la porta davanti a te, vai al **122**; se ti dirigi velocemente verso le scale e sali al piano superiore, vai al **207**.

159

Il proprietario della casa è chiaramente molto ricco. Un arredamento lussuoso e diversi oggetti artistici adornano la stanza dal pavimento di marmo in cui ti trovi. Un'arcata conduce in un'altra stanza, ed una rampa di scale sulla tua destra sale verso il piano superiore.

Esamini la stanza in cui ti trovi? Vai al **278**.
Attraversi l'arcata? Vai al **107**.
Sali le scale? Vai al **60**.

160

Il giovane ferma il suo carretto e ti chiede cosa desideri acquistare; ti raccomanda le sue prugne, spiegandoti che sono particolarmente corroboranti. Se acquisti un sacchetto di prugne in cambio di 1 pezzo d'oro, vai al **211**; se preferisci un sacchetto di mele rosse, sempre al prezzo di 1 pezzo d'oro, vai al **242**.

161

La strada svolta bruscamente a sinistra, e prosegue verso nord a perdita d'occhio. Noti tuttavia che oltre la curva le case sono molto più grandi, con porte d'ingresso alte circa quattro metri. Sul lato sinistro della strada vedi che la porta di una casa è aperta. Se vuoi entrare nell'edificio, vai al **245**; se desideri proseguire verso nord, vai al **282**.

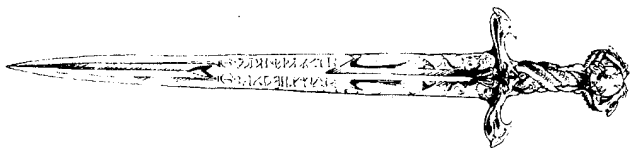
162

Tenta la fortuna. Se sei fortunato, riesci a tagliare il cordoncino che lega il borsello al collo del pirata senza svegliare nessuno (vai al **7**); se sei sfortunato, mentre tenti di tagliare il cordoncino gli occhi del pirata si aprono di scatto, e l'uomo ti afferra il braccio urlando per svegliare i suoi compagni (vai al **226**).

163

Il sarcofago contiene un anello dorato incastonato con una pietra a forma di occhio. Hai ritrovato l'Anello dell'Occhio Dorato, un leggendario artefatto che si credeva perduto e che permette al possessore di disperdere le illusioni: recuperi 2 punti di Fortuna e lasci la stanza (vai al **231**).

164

Con passo malfermo ti porti fuori dal raggio di fuoco degli arcieri nascosti. Davanti a te, nei pressi di una casa, vedi una pila di sacchi e ti ci butti sopra, stremato. Lentamente, e dolorosamente, estrai le frecce dalla tua carne. Dopo aver bendato le ferite, ti rialzi in piedi e prosegui verso nord (vai al **112**).

165

Ora puoi svoltare a destra e proseguire lungo Via della Candela (vai al **139**), o tornare all'incrocio ed imboccare Via del Porto (vai al **91**).

166

Dovrai dare fondo a tutta la tua forza per affondare la spada nella robustissima pelle di questo mostro.

Millepiedi Gigante Abilità 10 Resistenza 5

Se vinci, vai al **272**.

167

Porgi i 4 pezzi d'oro al Mezzo Orco, e questo ti spiega che strofinare il suo composto curativo su una ferita ne accelererà la guarigione. Sfortunatamente, il suo effetto non è costante. Quando deciderai di usarlo, lancia un dado: il risultato corrisponde al numero di punti di Resistenza che il composto ti permetterà di recuperare. Stupito dalla tua buona sorte, lasci la bottega e continui verso nord. Recuperi 1 punto di Fortuna e vai al **93**.

168

I Bay hanno difficoltà ad esprimersi chiaramente, ma riesci comunque a capire che un membro della squadra avversaria lancerà la palla verso di te. Ti consegnano la mazza di legno, e ti spiegano che se riuscirai a spedire la palla oltre il muro colpendola con la mazza, la tua squadra vincerà la partita. Lancia due dadi: se il risultato ottenuto è inferiore o uguale al tuo punteggio di Abilità, colpisci con potenza la palla facendola volare oltre il muro (vai al **359**); se è superiore, la palla ti passa accanto sibilando mentre tenti di colpirla. Senti una voce dietro di te gridare: "Fuori!" (vai al **266**).

169

Il fabbro si toglie i guanti e si pulisce le mani sul grembiule, quindi ti chiede cosa desideri. Gli rispondi domandandogli se è in grado di fabbricare qualcos'altro oltre ai ferri di cavallo. L'uomo replica che nel tempo libero si diletta a forgiare cotte di maglia: in effetti si è rivelato un passatempo piuttosto redditizio, specie in una città come Port Blacksand. Il fabbro ti spiega dettagliatamente quanta passione e quanta tecnica occorrano per forgiare una cotta di maglia, ed alla fine ti chiede se sei interessato ad acquistarne una, avvisandoti però che costano care. Se sei disposto a pagare 20 pezzi d'oro per una cotta di maglia, vai al **46**; se declini l'offerta del fabbro e preferisci proseguire verso nord, vai al **115**.

170

L'uomo ti vede sfoderare la spada, e prontamente stacca l'ascia da battaglia dal suo gancio; esce quindi da dietro al tavolo per affrontarti.

Gioielliere	Abilità 9	Resistenza 8

Se vinci, vai al **114**. Puoi *fuggire* dalla porta del negozio e proseguire verso ovest (vai al **196**).

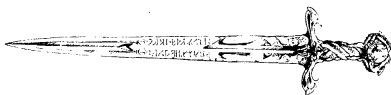
171

Poco per volta, la strada che stai percorrendo inizia a scendere. La fila di case termina con una taverna chiamata ‘L’Aragosta Nera’, e la strada si apre davanti ad un molo. Una banchina di pietra si estende sul mare, ed un vecchio galeone vi è ancorato: il pennone mostra la bandiera con il teschio e le ossa incrociate, segno che probabilmente si tratta di una delle molte navi pirata che approdano a Port Blacksand per permettere agli equipaggi di vendere il loro bottino. Davanti al molo la Via del Porto svolta a destra, verso nord, e si estende parallela alla costa a perdita d’occhio. Se desideri percorrere la banchina per salire sulla nave, vai al **399**; se preferisci proseguire verso nord lungo Via del Porto, vai al **78**.

172

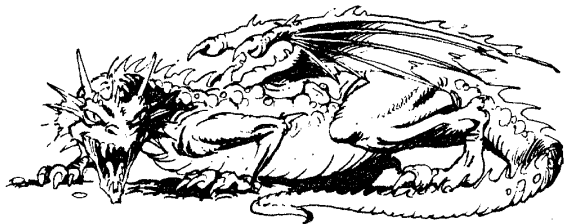
Estrai i fiori dallo zaino e li consegni alla Regina Serpente, che ti ringrazia e ti consegna una mancia di 2 pezzi d’oro, prima di condurti alla porta. Una volta uscito, prosegui verso nord lungo Via della Scuderia (vai al **333**).

173

I tre vecchi Nani barbuti sono così presi dal loro gioco che quasi non ti notano quando ti siedi al loro tavolo. Uno di loro si volta infine verso di te e ti chiede se vuoi unirti al gioco. Se vuoi scommettere qualche pezzo d’oro, vai al **206**; se preferisci lasciare questa taverna fumosa e continuare verso nord, vai al **296**.

174

Una volta raggiunto l'ingresso delle fogne puoi decidere di risalire la scala di ferro e tornare sulla strada per proseguire verso est (vai al **205**), o di inoltrarti nella galleria in direzione nord, se non l'hai già fatto prima (vai al **356**).

175

Sollevi lentamente il calice, e resti sorpreso nello scoprire che sotto di esso si trova uno scorpione giallo. La creatura scatta in avanti, e tenta di colpirti alla mano con il suo pungiglione velenoso. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, l'attacco si infrange sul calice (vai al **204**); se sei sfortunato, l'aculeo si conficca nella tua pelle (vai al **373**).

176

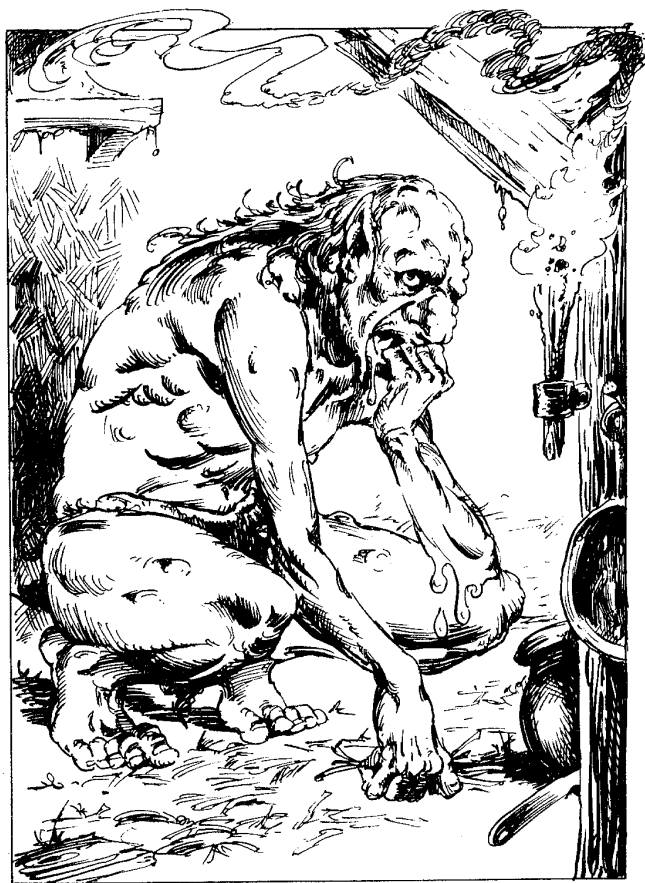
Spieghi all'uomo che, nonostante il tuo odio per i pirati, non intendi fargli alcun male se deciderà di aiutarti nella tua ricerca. Gli chiedi se è in possesso di qualcuno degli oggetti che stai cercando, ma l'uomo ti risponde che, come capitano di questa nave pirata, non ha alcun bisogno di nessuna di queste cose. Premi la punta della tua spada sul suo collo grasso, giusto per assicurarti che non stia mentendo; l'uomo sembra terrorizzato, e ti giura che sta dicendo la verità prima di aggiungere: "So

dove potresti trovare una freccia d'argento: Ben Borryman, l'artigiano dell'argento, può forgiare qualunque cosa in quel metallo, se ben pagato. Puoi trovare Borryman in Via dello Zoccolo." Dopo esserti impresso nella memoria le sue parole lasci il pavido capitano solo nella sua stanza, chiudendoti la porta alle spalle. Una volta tornato nel corridoio puoi decidere di aprire l'altra porta, se non l'hai già fatto prima (vai al **271**), o di lasciare la nave e continuare la tua ricerca proseguendo verso nord lungo Via del Porto (vai al **78**).

177

Estrai la tua spada e corri in aiuto del vecchio; questo si trova steso a terra, mentre gli altri due lo stanno malmenando per impossessarsi della sua sacca di cuoio. Lanci un grido, ed i due malviventi si voltano per affrontarti.

Primo Malvivente	Abilità 7	Resistenza 8
Secondo Malvivente	Abilità 8	Resistenza 6

Devi affrontarli uno alla volta. Se vinci, vai al **51**.

178

L'arcata conduce in un'ampia stanza, al centro della quale sta accovacciata una creatura dai sembianti umani, alta poco meno di tre metri. Sembra molto preoccupata, e sta borbottando qualcosa tra sé e sé. Le protuberanze sul suo volto sono i segni inequivocabili che si tratta di un Orco.

Tenti di parlare con lui? Vai al **264**.
Lo attacchi con la spada? Vai al **140**.
Lasci la casa e ti dirigi verso nord? Vai al **282**.

179

La tenda di seta che copre l'arcata si apre, ed un borsellino di cuoio marrone viene lanciato nella stanza. Il sacchetto atterra proprio davanti a te, con un suono tintinnante. Se desideri aprire il borsellino, vai al **16**; se preferisci lasciarlo dov'è e proseguire verso nord lungo Via della Scuderia, vai al **333**.

180

Mentre procedi lungo la strada senti provenire da davanti a te il rumore di zoccoli lanciati al galoppo sui ciottoli. Riesci inoltre ad udire il suono di ruote di legno ed alcuni incitamenti, seguiti dallo schioccare di una frusta. Qualcuno si sta avvicinando a gran velocità su una carrozza tirata da cavalli: se desideri vedere di chi si tratta, vai al **344**; se preferisci nasconderti alla vista dietro un barile ed aspettare che la carrozza passi, vai al **34**.

181

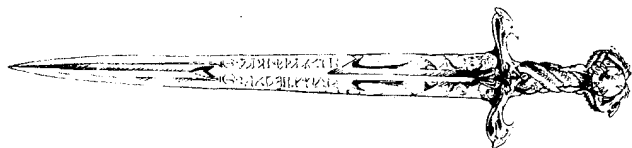
La chiave entra nella serratura, e girando la maniglia apri la porta. Vai al **159**.

182

Il vicolo termina davanti ad una piccola bottega. Sulla porta di vetro vi è attaccato un cartello che recita: ‘Jimmy dall’Inchiostro Veloce – Il miglior tatuatore della città’. Una campanella suona quando apri la porta, ed un uomo grasso vestito di seta viola ti accoglie sorridendo. Sei sorpreso nel vedere che le sue braccia, le mani, i piedi e persino il suo volto sono completamente ricoperti di coloratissimi tatuaggi. Il tatuatore ridacchia e dichiara: “Chi non mostra non vende!” Spieghi all’uomo che ti occorre il tatuaggio di un unicorno bianco sullo sfondo di un sole giallo proprio sulla fronte, ed egli ti risponde che si tratta di un lavoro facile, ma che non è disposto a farlo per meno di 10 pezzi d’oro. Se puoi permetterti di pagare così tanto, vai al **279**; se non hai una simile somma, vai al **354**.

183

L’erborista ti spiega che una dose di mistura del fumatore, completa di pipa, costa 1 pezzo d’oro, mentre per il suo speciale composto curativo dovrai pagare 4 pezzi d’oro.

Compri la mistura del fumatore? Vai al **366**.
Acquisti il composto curativo? Vai al **167**.
Lasci il negozio e prosegui verso nord? Vai al **93**.

184

Hai i fiori dorati della Signora Corolla? Se sì, vai al **55**; altrimenti, vai al **308**.

185

L’armatura crolla a terra e va in mille pezzi: non rappresenta più alcuna minaccia per te, così ora puoi aprire la porta che ti sta davanti (vai al **122**), o tornare alla scala e salire al piano superiore (vai al **207**).

186

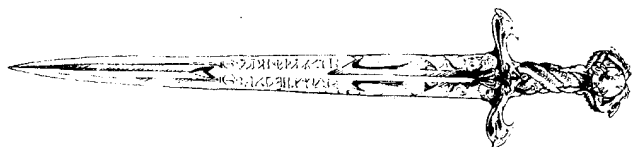
Sul tavolo della Pirolucertola trovi 4 pezzi d’oro ed una spilla di rame a forma di scorpione. Se vuoi prendere la spilla ed appuntarla alla tua tunica, vai al **387**; se preferisci limitarti a prendere il denaro, scendere le scale e lascare la casa dirigendoti verso nord, vai al **334**.

187

Spieghi alle guardie di avere qualcosa di veramente speciale, e che sei disposto a consegnarlo loro a patto che vi lascino andare. I gendarmi replicano che l’uomo è un pericoloso assassino e che non possono assolutamente lasciarlo libero, ma insistono che tu consegni loro ciò che hai promesso, altrimenti ti condurranno in prigione insieme a lui. Le guardie ti spiegano di essere interessate soprattutto ai seguenti oggetti: armature magiche, anelli incantati e pozioni. Se desideri dare loro uno degli oggetti magici elencati, vai al **260**; se non puoi permetterti di soddisfare la loro richiesta, vai al **341**.

188

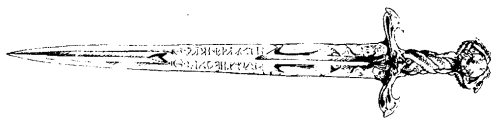
L’interno dell’edificio è avvolto nell’oscurità, ma tu riesci a distinguere i contorni di un mobilio decrepito. Il pavimento è cosparso di rifiuti e pietrisco. Infine trovi una sedia rotta e ti accomodi per riprendere fiato. Improvvisamente noti qualcosa che striscia sul pavimento,

e prima che tu riesca a rialzarti in piedi vedi nella penombra di essere circondato da sei serpenti, ognuno lungo quasi un metro. Se desideri colpirli con la tua spada, vai al **253**; se preferisci fuggire in direzione della porta, vai al **15**.

189

Alzi il tuo arco, prendi la mira e scagli la freccia d'argento, che affonda nel petto del Cacciatore Spettrale: l'espressione agonizzante che si dipinge sul suo volto ti fa capire che lo hai trafitto al cuore. Il mostro cade al suolo, e la sua carne putrefatta inizia a sprigionare del fumo; dalla sua bocca si leva un urlo assordante, che riecheggia nella sala d'ingresso facendoti rabbrividire. Finalmente l'abominio giace immobile, e tu puoi recuperare la tua freccia d'argento. Dai un'occhiata alla splendida sala dal pavimento di marmo in cui ti trovi: su tre delle quattro pareti sono appesi ritratti di uomini e donne dai volti crudeli, mentre sul muro opposto si trovano due scudi di ferro. Il primo scudo porta l'emblema della torre, mentre sul secondo campeggia il simbolo dell'unicorno. Una scala a chiocciola conduce dal centro della sala al piano superiore. Cosa farai?

Prendi lo scudo con il simbolo della torre? Vai al **125.**

Ti impadronisci dello scudo con l'emblema dell'unicorno? Vai al **374.**

Sali la scala a chiocciola? Vai al **21**.

190

Quando ti siedi al loro tavolo, gli uomini ti invitano ad unirti al loro gioco. Ti senti costretto ad accettare la sfida, ed afferri un coltello che essi ti porgono. Gli uomini ti spiegano che devi appoggiare il palmo della mano sul tavolo, con le dita aperte, ed infilare velocemente tra di esse il coltello avanti e indietro per un minuto: se riesci a non ferirti ti promettono di donarti un oggetto magico, ma se dovessi anche solo sbucciarti un dito dovrai dare loro 5 pezzi d'oro. Lancia due dadi: se il risultato è inferiore o uguale al tuo punteggio di Abilità, riesci nell'intento (vai al **38**); se il risultato è superiore al tuo punteggio di Abilità, non sei in grado di controllare perfettamente i veloci movimenti del coltello e ti ferisci un dito, per fortuna in maniera superficiale. Getti 5 pezzi d'oro sul tavolo e lasci la taverna, continuando il tuo cammino in direzione nord (vai al **296**).

191

Estrai la spada per difenderti contro le Bestie Vegetali che avanzano verso di te. Ti attaccheranno tutte insieme, e faranno il possibile per eliminarti. Combatti contro le Bestie come se fossero un unico avversario.

Bestie Vegetali	Abilità 6	Resistenza 6

Se vinci, torni al cancelletto tenendo in mano il fiore di loto per proseguire lungo Via della Scuderia (vai al **133**).

192

Al termine di un volo di più di cinque metri, cadi pesantemente al suolo. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, non riporti alcun danno e continui il tuo cammino verso nord (vai al **304**); se sei sfortunato, subisci una brutta storta al braccio con il quale maneggi la spada: perdi 1 punto di Abilità. Nonostante il doloroso inconveniente, non puoi fare altro che proseguire in direzione nord (vai al **304**).

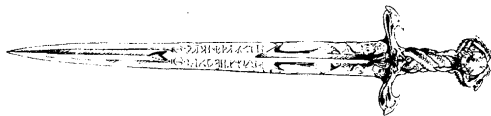
193

Se hai un Anello del Fuoco, capisci che potrebbe essere assai efficace contro la Mummia (vai al **286**); altrimenti dovrai affrontare il mostro con la tua spada.

Mummia	Abilità 7	Resistenza 12

Se vinci, vai al **163**.

194

Il fumo contenuto nella sfera di vetro sembra svanire quando riponi attentamente l'oggetto nello zaino. Nonostante questo artefatto ti metta un po' a disagio, decidi di procedere in direzione est (vai al **161**).

195

Chi indicherai come mittente dei fiori?

Lord Azzur?	Vai al **61**.
La Signora Corolla?	Vai al **268**.
Ben Borryman?	Vai al **53**.

196

Giungi ad un incrocio nel quale si intersecano quattro strade: quella che stai seguendo prosegue verso ovest cambiando il proprio nome in Via della Chiave, mentre la strada che conduce verso nord e verso sud si chiama Via del Mercato. Guardando verso nord vedi diverse persone camminare lungo la strada esultando rumorosamente ed agitando le braccia al cielo. Incuriosito, decidi di seguire la folla (vai al **148**).

197

Sul pianerottolo superiore si apre una porta sulla quale è appesa la sagoma di una torre nera intagliata nell'ebano. Vedi anche un'armatura nera, collocata accanto alla porta. Cosa farai?

Esamini l'armatura?	Vai al **301**.
Apri la porta?	Vai al **122**.
Continui a salire le scale?	Vai al **207**.

198

Ti volti a guardare gli altri avventori della taverna, ma tutti restano seduti ai loro tavoli in segno di rispetto per la tua abilità di spadaccino. Perquisisci i luridi abiti dei Goblin, trovando 9 pezzi d'oro ed un piccolo teschio di avorio intagliato, appeso ad una catena d'argento. Metti nella borsa gli oggetti e lasci la taverna dirigendoti a nord (vai al **296**).

199

Racconti alle guardie di essere un cacciatore di taglie. Gli uomini sembrano compiaciuti che tu abbia catturato l'uomo che stavano inseguendo. Il comandante ti si avvicina e ti porge 5 pezzi d'oro, dicendo: "Questo assassino non fuggirà più. Ecco la tua ricompensa!" Con queste parole l'uomo torna dai suoi compagni, che stanno incatenando l'assassino evaso. Decidi di proseguire velocemente verso nord, prima che l'assassino possa accusarti di averlo aiutato (vai al **222**).

200

Sulla piazzola successiva è stata eretta una piccola tenda dai colori vivaci. Sulla porta c'è un piccolo cartello con su scritto: 'Signora Stella, Chiaroveggente'. Se desideri entrare nella tenda, vai al **394**; se preferisci continuare verso nord, vai al **117**.

201

Seguendo la mappa di Nicodemus, intraprendi un lungo cammino verso nord per raggiungere la torre di Zanbar Bone, il Principe delle Tenebre. Mentre attraversi campi e foreste riesci a rilassarti un po' ammirando lo splendido panorama e respirando l'aria fresca con i suoi meravigliosi profumi. Quando il sole inizia a tramontare decidi di accamparti ai piedi di un enorme olmo: ti prepari una cena a base di coniglio stufato e funghi prima di abbandonarti ad un lungo sonno profondo (recuperi 2 punti di Resistenza). La mattina seguente raccogli un lungo ramo di legno di tasso dal quale ricavi un arco per la tua freccia d'argento. Mentre provi la precisione dell'arco ti accorgi di una colomba bianca appollaiata su un albero lì accanto, con un pezzo di car-

ta attaccato alla sua zampa. La colomba non fugge quando prendi il foglio, e scopri che sulla carta è scritto un messaggio:

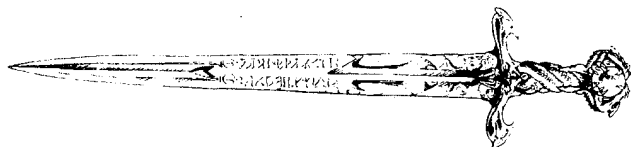
Amico mio,
ho paura di essere diventato troppo vecchio per essere ancora utile a qualcuno. Ti ho male informato per quanto riguarda il composto che dovrai usare per finire Zanbar Bone: dovrai usare solo due dei tre ingredienti che ti ho indicato, ma non riesco a ricordare quali siano. Posso solo suggerirti di provare a combinare i capelli di fattucchiera con le perle nere, o i capelli di fattucchiera con i fiori di loto, o le perle nere con i fiori di loto. Ti prego di perdonarmi.
Buona fortuna,

Nicodemus.

Butti il messaggio a terra, imprecando. Cambi idea almeno una dozzina di volte prima di deciderti; alla fine scegli i due ingredienti del composto, e li combini insieme su una pietra piatta. Metti il composto in un sacchetto di cuoio, sperando di aver fatto la scelta giusta (segna i due ingredienti che hai scelto sul Foglio d'Avventura). Riprendi il viaggio, ed in breve tempo ti accorgi che il paesaggio si sta facendo sempre meno accogliente. Gli alberi sono contorti e spogli, e non si sente alcun uccello cantare: ti stai avvicinando al dominio del Principe delle Tenebre. Improvvisamente senti un grugnito ed uno scalpiccio provenire da un cespuglio alla tua sinistra: si tratta di un mostro vagante, attirato dal tuo odore. Lancia un dado e scopri sulla tabella seguente quale avversario dovrai affrontare. Combatti

nel solito modo.

1. Orchetto	Abilità 5	Resistenza 4
2. Serpente Gigante	Abilità 6	Resistenza 6
3. Lupo	Abilità 5	Resistenza 5
4. Goblin	Abilità 4	Resistenza 4
5. Uomo Scimmia	Abilità 7	Resistenza 6
6. Troll delle Caverne	Abilità 8	Resistenza 7

Se vinci, vai al **138**.

202

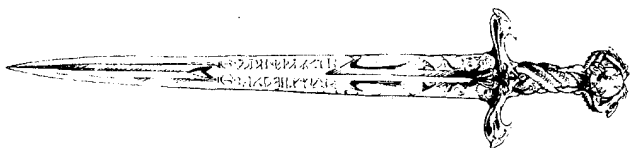
La guardia risponde che chiamerà una scorta per condurti da Nicodemus: si allunga verso una piccola campana sul muro del posto di guardia e la suona tre volte. Quasi immediatamente altri due soldati escono dall'edificio, e tu resti sorpreso quando questi ti circondano e ti afferrano per le braccia. La guardia con la lancia guarda verso il cielo e ride: "Così vorresti vedere Nicodemus, ho capito bene? Non preferiresti vedere una cella di prigione, invece? Guardie, ammanettate questo pazzo, rinchiudetelo e buttate la chiave!"

Lasci che le guardie ti conducano in galera? Vai al **151**.
Cerchi di resistere con la forza? Vai al **69**.
Tenti di corrompere le guardie? Vai al **276**.

203

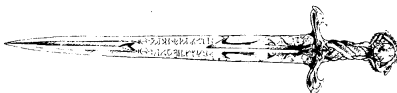
Zanbar Bone avanza verso di te, cercando di afferrare le tue carni. Butti a terra la tua spada, ed incocchi la freccia d'argento nel tuo arco. Sai di avere una sola possibilità: prendi la mira e scagli la freccia. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, la freccia colpisce nel segno e trafigge il Principe delle Tenebre al petto (vai al **244**); se sei sfortunato, la freccia manca il bersaglio e Zanbar Bone riesce a raggiungerti: le sue dita scheletriche si chiudono sul tuo braccio, privandoti dell'energia vitale. Ora sei uno dei suoi servitori non-morti.

204

Lasci cadere il calice al suolo, e togli prontamente la mano dal pericolo. Lo scorpione zampetta per poco più di un metro lungo il pavimento, prima che tu riesca a schiacciarlo con lo stivale. Se non l'hai già fatto, puoi ora sollevare il calice B (vai al **209**) od il calice C (vai al **43**). Se gli altri calici non ti interessano, puoi attraversare l'arcata (vai al **107**) o salire le scale (vai al **60**).

205

Continui a camminare verso est, lasciandoti la botola alle spalle. Tutto sembra troppo tranquillo attorno a te, e stai iniziando a sentirti un po' nervoso. Più avanti vedi che Via della Scuderia svolta bruscamente a sinistra. Se desideri girare l'angolo, vai al **44**; se preferisci tornare all'incrocio e svoltare a destra in Via della Torre, vai al **127**.

206

Il Nano ti spiega che le regole del gioco sono molto semplici, e che il vincitore si prende l'intera posta in palio. Ogni giocatore deve puntare 2 pezzi d'oro e lanciare i due dadi: colui che ottiene il risultato più alto raccoglie quindi un totale di 8 pezzi d'oro. Per giocare, lancia due dadi per tre volte (una per ciascun Nano che partecipa al gioco) e prendi nota dei risultati, quindi lancia i due dadi per te. Se il tuo risultato è il più alto di tutti, vinci i 6 pezzi d'oro puntati dai Nani. Se qualcuno ottiene un risultato più alto del tuo, perdi i 2 pezzi d'oro che avevi puntato. Puoi giocare fino a quattro partite prima che i Nani si stanchino del gioco e se ne vadano dalla taverna. Finito di giocare, anche tu lasci il locale per proseguire in direzione nord (vai al **296**).

207

La scala termina davanti ad una porta. Abbassi la maniglia e, con tua grande sorpresa, la porta si apre all'aria aperta. Esci dalla torre, e ti ritrovi sul suo tetto piatto. Improvvisamente ti accorgi di qualcosa che si sta muovendo nel cielo, e guardando in alto vedi volare alla luce della luna due enormi uccelli, che tentano di colpirti con i loro lunghi becchi e gli artigli affilati. Non puoi evitare il loro attacco, e sei costretto a combattere i Falchi della Morte.

Primo Falco della Morte	Abilità 4	Resistenza 5
Secondo Falco della Morte	Abilità 4	Resistenza 4

Affrontali uno alla volta. Se vinci, vai al **314**.

208

Nelle tasche del Goblin trovi 2 pezzi d'oro, uno spicchio d'aglio ed un vecchio tirapugni. Prendi ciò che desideri e continui verso est, lungo Via dello Zoccolo (vai al **317**).

209

Sotto al calice trovi una piccola pila di pezzi d'oro. Ne conti 12 in totale, prima di metterli nella borsa. Se non l'hai già fatto, ora puoi alzare il calice A (vai al **175**) od il calice C (vai al **43**). Se gli altri calici non ti interessano, puoi attraversare l'arcata (vai al **107**) o salire le scale (vai al **60**).

210

Lo sguardo ipnotico della donna non ti permette di distogliere gli occhi da lei. Sei assolutamente impotente e non riesci a difenderti quando la vampira ti abbraccia e ti affonda lentamente i denti nel collo per bere il tuo sangue. Sprofondi nell'incoscienza, e quando ti risvegli ti sei dimenticato della tua vita precedente: sei diventato un Vampiro!

211

Le prugne sono fresche e succose, ed hanno un sapore delizioso: recuperi 1 punto di Resistenza. Ti pulisci la bocca con il dorso della mano e prosegui verso ovest (vai al **307**).

212

Sollevato, capisci che il rumore del combattimento non ha attirato l'attenzione di altre guardie. Poco desideroso di mettere ulteriormente alla prova la tua fortuna, ti dirigi con passo svelto in città (vai al **74**).

213

Un uomo con un grembiule bianco si trova seduto su una panca, e sta pulendo un calice d'argento. Noti che numerosi oggetti d'argento sono custoditi sul retro del negozio, in una credenza di vetro chiusa da una griglia di ferro. Cosa fai?

Parli all'artigiano dell'argento? Vai al **248**.
Lo attacchi con la spada? Vai al **135**.
Lasci il negozio e prosegui in direzione est? Vai al **100**.

214

Nel momento in cui tocchi l'ascia l'armatura inizia a muoversi, e con gesti innaturali ma rapidi agita l'arma nel tentativo di colpirti. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, riesci ad uscire con un salto dal raggio d'azione dell'ascia (vai al **158**); se sei sfortunato, la lama ti ferisce al braccio sinistro (vai al **379**).

215

La creatura rettile ti parla con una bassa voce sibilante, e ti chiede se desideri acquistare una delle sue famose spille dello scorpione. Se desideri comprarne una, vai al **315**; se preferisci declinare cortesemente l'offerta, scendere le scale e lasciare la casa dirigendoti verso nord, vai al **334**.

216

Via dello Zoccolo è una strada molto stretta, chiusa tra villette dalle ampie terrazze ed alcuni negozi. Alla tua sinistra noti quello che sembra essere un piccolo ragazzino steso con la faccia in giù tra i ciottoli, che geme sonoramente. Un cerchio ed un bastone di legno giacciono a terra, accanto a lui. Se desideri fermarti ad aiutarlo, vai al **72**; se preferisci ignorarlo e passare oltre, vai al **317**.

217

Cammini tutto il giorno fino a raggiungere la collina segnata sulla mappa di Nicodemus, sulla quale si erge la torre del Principe delle Tenebre. Un silenzio innaturale ti circonda, e nell'aria avverti odore di morte. Le ombre si allungano sul terreno quando la luna si leva nel cielo notturno, e finalmente vedi la spaventosa sagoma della torre di Zanbar Bone innalzarsi nell'aria come un artiglio nero. Controlli scrupolosamente il tuo equipaggiamento, sguaini la spada e ti dirigi a passo di marcia verso l'ampia porta d'ingresso in legno scuro. Improvvisamente senti un ululato lancinante, e voltandoti vedi due paia di occhi crudeli che ti fissano: sono i Mannari della Luna, i cani assassini addestrati da Zanbar Bone in persona. Devi affrontarli uno alla volta.

Primo Mannaro della Luna	Abilità 9	Resistenza 10
Secondo Mannaro della Luna	Abilità 11	Resistenza 9

Se vinci, vai al **259**.

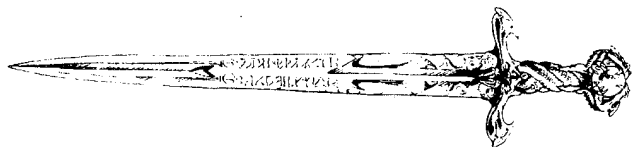
218

Il Nano sorride e ti porge la mano. “Un nemico di Nicodemus è un mio amico” dichiara. Racconti a Wraggins che non sai dove viva Nicodemus, ed il Nano ti spiega che il mago vive da solo in una piccola capanna sotto il Ponte che Canta, il quale attraversa il Fiume del Pescegatto conducendo alla parte vecchia della città ed al porto. Ti dice inoltre che il ponte è nel centro della città, e che quasi tutte le strade vi conducono. Ringrazi il Nano per le informazioni e lasci il suo negozio, proseguendo verso ovest lungo Via della Chiave (vai al **300**).

219

Il Troll più grosso ti dice di chiamarsi Maldipancia, e ti spiega che il suo compito è quello di scovare i visitatori non autorizzati di Port Blacksand. Maldipancia guarda attentamente il tuo visto, poi dichiara: “A me non sembri proprio un mercante. Sei uno di quegli strani tipi del mercato delle erbe in Via delle Spezie?” Se rispondi di sì, vai al **150**; se neghi, vai al **393**.

220

La chiave entra nella serratura della griglia di ferro, permettendoti di aprire la credenza e di impossessarti degli oggetti che contiene. Non trovi nient’altro di interessante nel negozio, così torni sulla strada e prosegui verso est (vai al **100**).

221

Il vicolo è stretto e buio, e prosegue per una ventina di metri prima di finire con un muro senza uscita. Non riesci a vedere i Nani da nessuna parte. Inizi a ripercorrere il vicolo per tornare sulla strada, quando improvvisamente una grossa rete cade su di te dall'alto: la rete è zavorrata ed il suo peso ti fa cadere al suolo, completamente intrappolato. In quel momento scorgi i tre Nani: si trovano sopra di te, e stanno ridacchiando compiaciuti. Le loro mani si infilano tra le maglie della rete, e non puoi che stare a guardare mentre frugano indisturbati nel tuo zaino. Sono interessati solo al denaro, e si impadroniscono di tutti i pezzi d'oro che tenevi nella borsa: perdi 2 punti di Fortuna. Finalmente se ne vanno, e tu riesci poco per volta a liberarti. Una volta tornato sulla strada, giri a sinistra e ti dirigi ad ovest (vai al **396**).

222

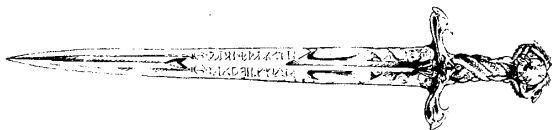
Alla tua destra le case sono separate dalla strada da uno steccato, dietro al quale crescono alberi, cespugli e fiori. Al centro dello steccato si apre un cancelletto di legno, accanto al quale è appeso un cartello che recita: 'Giardini pubblici. Ingresso: 1 pezzo d'oro'. Se desideri entrare nei giardini, vai al **370**; se preferisci continuare il tuo cammino, vai al **133**.

J. WRAGGINS
LOCKSMITH.

223

Gocce di sudore freddo iniziano a rigarti la fronte mentre prendi una pillola e la ingoi. Lancia un dado: se ottieni un numero dal 2 al 6, hai scelto una pillola innocua. L'uomo infila la mano in un borsellino che tiene legato alla cintura e ti consegna 20 pezzi d'oro, quindi ti saluta e ti prega di tornare presto a trovarlo. Lasci la stanza e ripercorrendo il vicolo raggiungi nuovamente Via della Candela (vai al **165**). Se lanciando il dado ottieni 1, significa che hai ingoiato la pillola venefica: il veleno entra immediatamente in circolo, paralizzando il tuo corpo ed arrestando le tue funzioni vitali. La tua avventura termina qui.

224

Seduto su uno sgabello sul retro del negozio c'è un vecchio Nano occhialuto: è impegnato a limare una chiave su una mola di ferro che cigola e vibra rumorosamente. Tossisci per attirare la sua attenzione, ma il suo sguardo non si solleva dal suo lavoro. Finalmente, la macchina si ferma ed il Nano ti chiede cosa desideri. Puoi chiedergli se ha una chiave universale da venderti (vai al **66**), o domandargli se sa dove vive Nicodemus (vai al **236**).

225

Ciascuno dei tre Vagabondi dichiara con spavalderia di essere in grado di eliminarti senza bisogno d'aiuto. Decidono quindi di affrontarti uno alla volta.

Primo Vagabondo	Abilità 7	Resistenza 5
Secondo Vagabondo	Abilità 6	Resistenza 7
Terzo Vagabondo	Abilità 5	Resistenza 6

Se vinci, vai al **397**.

226

Riesci a liberarti dalla stretta del pirata e ad estrarre la tua spada. Arretri in direzione della porta mentre i Pirati saltano giù dalle brande ed afferrano i loro coltellacci. Fortunatamente la stanza è molto stretta, ed i filibustieri riescono ad attaccarti solo uno alla volta.

Primo Pirata	Abilità 6	Resistenza 6
Secondo Pirata	Abilità 5	Resistenza 4
Terzo Pirata	Abilità 7	Resistenza 4

Se vinci, vai al **111**. Puoi *fuggire* dalla porta e scendere di corsa dalla nave, per proseguire verso nord lungo Via del Porto (vai al **78**).

227

Ben presto la strada svolta nuovamente verso destra e prosegue in direzione est. Davanti ad una casa noti un mucchio di spazzatura ed oggetti rotti. Sulla cima del mucchio c’è un paio di vecchi stivali, che sembrano essere della tua misura. Se intendi provarli, vai al **362**; se preferisci continuare verso est, vai al **103**.

228

La chiave entra nella serratura, e dopo averla girata apri la porta: sei entrato in una splendida sala d’ingresso dal pavimento in lucido marmo. Su tre delle quattro pareti

della sala sono appesi ritratti di uomini e donne dall'aspetto malvagio, ma sul muro opposto fanno mostra di sé due splendidi scudi: il primo scudo porta l'emblema di una torre, mentre sul secondo campeggia il simbolo dell'unicorno. Una scala a chiocciola sale dal centro della sala verso il piano superiore. Cosa farai?

Prendi lo scudo con l'emblema della torre? Vai al **125**.
Ti impossessi dello scudo con il simbolo dell'unicorno? Vai al **374**.
Sali la scala a chiocciola? Vai al **21**.

229

Quando vede che ti avvicini per attaccarlo, l'uomo ingoia prontamente la chiave lanciando l'uovo verso di te. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, l'uovo ti manca e si infrange contro una parete, rilasciando un gas verdastro (vai al **23**); se sei sfortunato, l'uovo si rompe sul tuo petto e tu non riesci ad evitare di inalare il gas che si sprigiona (vai al **343**).

230

Mentre esamini le fessure nel muro, scopri che una delle pietre che lo compongono si sfila dalla parete. Il vecchio ti guarda con attenzione mentre togli la pietra dal muro, scoprendo un buco che contiene una chiave di ferro. La infili nella serratura, e rimani sorpreso nello scoprire che gira. Recuperi 1 punto di Fortuna. Ora che hai aperto la porta della cella, rimetti la chiave nel buco e lo richiudi con la pietra. Lasci quindi la prigione e, recuperando la tua spada dal tavolo, chiami ad alta voce le guardie, dicendo che hai incontrato Troll assai più intelligenti di loro. Sentendosi provocate, le Guardie

corrono giù per le scale: quando entrano nella stanza, restano sorprese nel vederti libero e con la spada sguainata. Combattile una alla volta.

Prima Guardia Cittadina	Abilità 6	Resistenza 6
Seconda Guardia Cittadina	Abilità 7	Resistenza 5

Se vinci, sali le scale e raggiungi il piano superiore (vai al **54**).

231

Una volta tornato sul pianerottolo puoi aprire la porta nera (vai al **96**), o salire le scale e raggiungere il piano superiore (vai al **197**).

232

La porta si apre su una piccola camera, al centro della quale si trova una vasca d'acqua fumante. Se desideri nasconderti dietro alla porta per vedere chi è che sta per farsi un bagno, vai al **12**; se preferisci uscire dalla stanza e richiuderti la porta alle spalle, vai al **383**.

233

Certo l'acqua del barile è rinfrescante, ma non è incantata come diceva il ragazzino: recuperi 1 punto di Resistenza. Mostri la tua rabbia al ragazzo agitando il pugno, prima di riprendere il tuo cammino verso nord (vai al **247**).

234

L'ometto ti risponde sorridendo: "E' molto semplice: Zanbar Bone si trova al quarto piano, nella stanza dalla porta nera." Detto questo, il tuo piccolo amico ti saluta

con la mano e sparisce in una nuvola di fumo. Ti rialzi in piedi e scendi le scale fino al piano in cui sul pianerottolo si aprono le due porte adiacenti. Respiri profondamente, ed abbassi la maniglia della porta nera (vai al **96**).

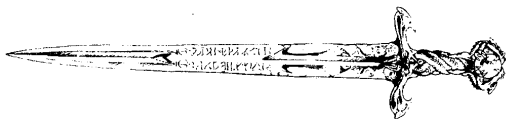
235

Capisci che addentrarsi ulteriormente in questa stanza è troppo pericoloso, così scivoli fuori dalla porta. Ti rialzi in piedi, raggiungi la scala a chiocciola e sali al piano superiore (vai al **65**).

236

La tua domanda dipinge un'espressione sospettosa sul volto del Nano, che alza un sopracciglio. "Conosco Nicodemus. Cosa desideri da lui?" ti chiede. Puoi rispondergli che ti è stata affidata una missione a Silverton ed hai bisogno dell'aiuto di Nicodemus (vai al **57**), o raccontargli che desideri uccidere il vecchio mago (vai al **218**).

237

Sfreghi la pietra sull'anello e lo punti verso le Bestie Vegetali: una lingua di fuoco si sprigiona dal gioiello e provoca un largo foro alla Bestia più vicina, che lancia un urlo sibilante e si allontana. Cogli l'occasione per superare le loro difese: fuggi di corsa attraverso il cancelletto tenendo in mano il fiore di loto e prosegui lungo Via della Scuderia (vai al **133**).

238

Lungo la strada vedi che sul lato destro, tra due case, si apre uno stretto vicolo cieco. Sul muro in fondo al vicolo vedi una porta sulla quale sono dipinti sei teschi, uno nero e cinque bianchi. Se vuoi entrare nel vicolo ed aprire la porta, vai al **27**; se preferisci proseguire in direzione est, vai al **139**.

239

Dietro di te senti il rumore di gente che corre: voltandoti vedi un gruppo di guardie lanciate al tuo inseguimento. Quando ti fermi per pensare a dove rifugiarti, un ragazzo esce di corsa da una casa gridando: “Seguimi!” Non hai alcuna idea migliore, così ti lanci dietro al ragazzo. Il giovane raggiunge la fine di Via del Mulino e gira a sinistra in Via dell’Oca, poi si ferma davanti ad un carro carico di fieno e grida ad un vecchio dal volto gentile: “Zio! Zio! Quest’uomo coraggioso ha ucciso Maldipancia. Dobbiamo aiutarlo a fuggire!” Il vecchio risponde tranquillo al ragazzo: “In effetti dobbiamo un favore al nostro amico. Presto, sali sul carro!” Non te lo fai ripetere due volte, e ti nascondi velocemente nel fieno. Cerchi di rimanere perfettamente immobile mentre senti le guardie avvicinarsi: queste si fermano ad interrogare il carrettiere, ma questo le manda più avanti lungo Via dell’Oca. Dopo che le guardie si sono allontanate, l’uomo di bisbiglia che ora ti porterà in salvo, quindi lo senti salire sul carro e far partire i cavalli al piccolo trotto. Il carretto procede rumorosamente sui ciottoli della strada ma tu, steso sul fieno, stai perfettamente comodo. Il carro si ferma e riprende il suo cammino diverse volte, e tu senti il suono di voci concitate. Dopo circa mezz’ora il carretto si ferma nuovamente, e

questa volta senti la voce del carrettiere: “Ora puoi uscire da lì.” Tiri fuori la testa dalla paglia, e scopri con sorpresa di trovarti sul limitare di una foresta: verso occidente riesci appena a distinguere lo spaventoso profilo di Port Blacksand. Salti giù dal carretto, e ringrazi il vecchio per il disturbo; l’uomo ti saluta calorosamente, e riparte con il suo carretto in direzione di Port Blacksand. Hai tutti gli oggetti che occorrono per affrontare il Principe delle Tenebre? Se sì, e se hai il tatuaggio sulla fronte, vai al **201**; se ti mancano uno o più oggetti, o se non sei stato tatuato, vai al **299**.

240

L’uomo ti consegna il denaro ed infila le gemme sotto al tavolo. Se ora desideri informarti sul prezzo dei suoi anelli, vai al **36**; se per il momento ne hai avuto abbastanza di commerciare, lasci il negozio e ti dirigi ad ovest (vai al **196**).

241

Entrando nel negozio vedi un uomo alto e magro, dalle orecchie appuntite e dai capelli chiari, che versa della cera bollente da un vaso di ferro in uno stampo: il mastro candeliere è un Elfo. Quando si volta per parlarti noti immediatamente i suoi occhi, azzurri come il ghiaccio e leggermente inclinati: per qualche ragione ti sembrano particolarmente freddi. L’Elfo ti spiega che le sue candele colorate costano 1 pezzo d’oro ciascuna: puoi comprarne quante ne desideri. Ti chiede inoltre se vuoi seguirlo sul retro, dove potrebbe mostrarti le sue candele magiche. Se l’articolo ti interessa, vai al **63**; se preferisci lasciare la bottega e proseguire verso est, vai al **280**.

242

Il ragazzo riprende a spingere il suo carretto in tutta fretta, spiegandoti di essere in ritardo per il mercato. Assaggi una mela, ma scopri che è amarissima: lo stomaco inizia a farti male, ed il dolore si trasforma in un attacco di crampi. Non ti senti per niente bene: perdi 1 punto di Resistenza. Butti via le mele e prosegui verso ovest (vai al **307**).

243

La terribile potenza della saetta ti investe in pieno: perdi 5 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, decidi di rimanere steso a terra e fingerti morto. Dietro di te l'uomo grasso sta ancora ridacchiando, assai soddisfatto di sé. Lo senti camminare verso di te, e senti un acuto dolore quando l'uomo ti tira un calcio sulle costole. Convinto che tu sia realmente morto, l'uomo sale le scale. In preda al dolore, raggiungi l'uscita della casa strisciando sul pavimento. Senza emettere alcun suono scivoli all'esterno e, dopo esserti faticosamente rialzato, continui barcollando il tuo cammino verso nord (vai al **304**).

244

Il Principe delle Tenebre è immobile, ma non lo resterà per molto: egli può infatti evocare potenze ultraterrene in suo aiuto, così devi agire velocemente. Che composto verserai sui suoi occhi?

Capelli di fattucchiera e perle nere? Vai al **9**.
Perle nere e fiori di loto? Vai al **129**.
Fiori di loto e capelli di fattucchiera? Vai al **337**.

245

Entri in un'ampia stanza dalle pareti marroni ed il pavimento ricoperto di paglia. Nell'aria aleggia un odore stantio che ti ricorda i vecchi e sporchi Troll delle Caverne che vivono lungo i confini settentrionali. Nel centro della stanza si trova un tavolo ricavato da un mezzo barile, circondato da alcuni rozzi sedili. Sulla parete opposta si apre un'alta arcata che conduce al retro della casa e dalla quale senti provenire un basso mormorio. Se desideri attraversare l'arcata, vai al **178**; se preferisci lasciare la casa e continuare verso nord, vai al **282**.

246

Mentre cammini con circospezione sui ciottoli della stretta strada, i tuoi passi vengono interrotti da un vecchio piuttosto basso, che esce di corsa da una delle case. L'uomo estrae una bottiglia sporca da una borsa di tela, e mentre ti parla non puoi fare a meno di fissare la grossa verruca pelosa che ha sul naso. Il vecchio ti sorride e ti chiede se vuoi un sorso della sua fantastica po-

zione curativa, in cambio di 2 soli pezzi d'oro. Se desideri pagare e bere una sorsata dalla bottiglia, vai al **98**; se rifiuti l'offerta del vecchio e prosegui verso est, vai al **363**.

247

La strada svolta bruscamente a sinistra, proseguendo in direzione ovest. Girato l'angolo, vieni aggredito improvvisamente da tre assalitori bassi e tozzi, che attendevano nascosti in uno stretto vicolo. Due di questi furfanti ti afferrano alle gambe, mentre il terzo tenta di metterti fuori combattimento colpendoti con il suo randello. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, riesci a schivare il colpo abbassandoti (vai al **384**); se sei sfortunato, il randello cade di schianto sulla tua nuca, facendoti perdere conoscenza (vai al **134**).

248

Chiedi a Ben Borryman se ha una freccia d'argento da venderti. L'uomo ti risponde che al momento non dispone di un simile oggetto, ma che può forgiartene uno in cambio di 10 pezzi d'oro o due oggetti magici. Se puoi permetterti di pagare un simile prezzo, vai all'**85**; se non hai né l'oro né gli oggetti magici, vai al **42**.

249

La Regina Serpente muove velocemente in avanti la testa, cercando di morderti con le sue zanne velenose: sarà un'impresa sconfiggerla.

Regina Serpente	Abilità 9	Resistenza 7

Se vinci, vai al **295**.

250

Una piccola campanella suona quando apri la porta del negozio, ed una figura che indossa un grembiule marrone sopra i vestiti appare dall'arcata che conduce sul retro e si reca dietro al bancone. Sembrerebbe un essere umano, ma i suoi tratti somatici sono particolarmente sgradevoli, ed i suoi denti sono appuntiti. Capisci che si tratta di un mezzosangue, un incrocio tra un orco ed un umano. Porta un'ascia legata alla cintura, e questo particolare ti ricorda che Port Blacksand è una città in cui concludere affari potrebbe essere pericoloso. Cosa farai?

Chiedi informazioni sulle erbe? Vai al **183**.
Domandi al Mezzo Orco se conosce Nicodemus? Vai al **342**.
Attacchi il Mezzo Orco? Vai al **5**.

251

Uno degli ometti si ferma sul ponte e guarda in basso, verso di te; ti scambia per una guardia cittadina, e richiama a gran voce i suoi complici perché lo proteggano. L'ometto ti punta quindi una balestra contro, e si prepara a scagliare una freccia. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, il dardo si pianta sul terreno davanti a te (vai al **269**); se sei sfortunato, la freccia si conficca profondamente nella tua spalla (vai al **330**).

252

Il cocchiere non intende minimamente fermare la carrozza! In un attimo i cavalli, con gli occhi sbarrati dal terrore, sono sopra di te: devi tuffarti di lato per non essere calpestato. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, riesci ad evitare gli zoccoli dei cavalli lanciandoti sul marciapiede (vai al **275**); se sei sfortunato, vieni travolto da uno dei cavalli (vai al **155**).

253

Questi Serpenti non sono avversari temibili per uno spadaccino ben allenato come te: puoi affrontarli come se fossero un'unica creatura. Tuttavia, se riusciranno a ferirti ti infliggeranno la perdita di 4 punti di Resistenza, invece dei soliti 2, a causa del loro morso velenoso.

Serpenti	Abilità 5	Resistenza 5

Se vinci, puoi lasciare questa casa dalla porta principale (vai al **75**).

254

Un'espressione di terrore si dipinge sul volto della vampira quando questa nota lo spicchio d'aglio che tieni in mano. La donna si ritira in un angolo della stanza nel tentativo di fuggire dall'odore acre che inibisce i suoi poteri e le impedisce di succhiare il sangue. Esci dalla stanza portando con te la chiave della porta, ed una volta uscito la chiudi dall'esterno. Ti affretti verso la scala a chiocciola e sali al terzo piano (vai al **310**).

255

Le guardie ti lanciano un'occhiataccia sospettosa, ma dopo aver controllato il tuo visto ti lasciano proseguire per la tua strada. Continui lungo la via, in direzione nord (vai al **227**).

256

Le case sul lato destro della strada sono piccole e segnate dal tempo. Vecchie signore stanno sedute davanti alle porte, pulendo il pesce o riparando le reti. Le donne sono grassocce ed allegre e parlano amabilmente fra di loro, facendo battute e ridendo rumorosamente. I loro mariti pescatori non sembrano essere in casa. La strada che costeggia il molo termina davanti ad un grosso ancoraggio di ferro. Ti volti sconsolato e ti dirigi nuovamente all'incrocio. Se lungo la strada desideri fermarti a parlare con le vecchie signore, vai al **320**; se preferisci ignorarle e raggiungere direttamente il bivio, vai al **369**.

257

Se hai l'Anello dell'Occhio Dorato, vai al **385**; altrimenti, vai al **70**.

258

Scavalcando il corpo del Diavoletto del Fuoco, ti dirigi verso le scale per vedere se il padrone del mostriciattolo è ancora in casa. Scendi lentamente i gradini, con la spada sguainata. Quando raggiungi il piano inferiore resti sorpreso nel vedere un uomo grasso, riccamente vestito, seduto su una sedia decorata, che ti fissa intensamente. Sembra essere assai rilassato, e per nulla intimorito dalla spada che stringi in mano. L'uomo grasso

parla, lentamente e con voce fredda: “Pagherai con la vita per aver ucciso il mio animaletto.” Alza in aria la mano destra, e dalle sue dita aperte ti scaglia contro crepitanti fulmini bianchi. Se porti un teschio d’avorio appeso al collo, vai al **318**; se non hai questo oggetto, vai al **47**.

259

Pulisci la lama della tua spada dal sangue dei Mannari della Luna e raggiungi la porta di legno. Giri la maniglia, ma la porta è chiusa. Se hai una chiave universale, vai al **228**; altrimenti potresti tirare la cordicella che pende accanto alla porta (vai al **4**), o tentare di abbattere la porta con una spallata (vai al **365**).

260

Le guardie si impadroniscono dell’oggetto e ti lasciano andare. Mentre ti allontani, senti alle tue spalle le grida feroci dell’assassino. Allunghi il passo, per evitare che l’uomo possa accusarti di qualcosa che non hai commesso (vai al **222**).

261

“Questa città è governata da Lord Azzur. Si tratta di un individuo crudele: quando presiedi sui fuorilegge che popolano Port Blacksand devi essere crudele, e lui è il più crudele di tutti. Devo quindi avvertirti che se verrai scoperto senza un visto, verrai giustiziato immediatamente. Io ne cercherei uno alla svelta, se fossi in te.” Detto questo, ti indica di entrare in città e tu obbedisci senza discutere. Vai al **74**.

262

Dopo esserti pulito le labbra dalla nauseabonda zuppa con il dorso della mano esci dalla stanza, lasciando le due vecchie pazze ai loro bisticci. Giunto all’esterno, prosegui verso est (vai al **375**).

263

Nonostante la luce delle lanterne appese nel pianerottolo non riesci a vedere niente oltre la porta: la stanza che cela è completamente buia. Se hai un gufo dorato, vai al **153**; altrimenti, vai al **281**.

264

Prima che tu riesca a dire una parola, senti la voce stentorea dell’Orco: “Qualcuno rubato tutto mio cibo. Tu dare me parte di tuo?” Se vuoi dare un po’ del tuo cibo all’Orco, cancella due Provviste dal Foglio d’Avventura e vai al **121**; se ignori la sua richiesta, vai al **357**.

265

Con la spada ancora sporca del sangue dei Ratti procedi lungo la galleria. Il pavimento sul quale poni i tuoi passi è stretto e scivoloso, e devi camminare con attenzione per evitare di cadere nello stagnante canale fognario. La galleria svolta gradualmente verso destra e, mentre stai seguendo la curva, il silenzio che ti circonda viene improvvisamente infranto dal suono di piedi che corrono e da un gemito stridulo: dall'altra parte della galleria sta arrivando verso di te una vecchia dai capelli bianchi, vestita di stracci, con la bocca deformata in un ghigno. La vecchia sta agitando le braccia al cielo e sta recitando una formula demoniaca, e tu capisci che si tratta di una Fattucchiera. Hai una Pozione del Controllo Mentale? Se sì, vai all'**82**; altrimenti, vai al **390**.

266

I Bay della tua squadra sono arrabbiati con te, e ti accusano di aver fatto loro perdere la partita. Alcuni dei loro tifosi invadono il campo ed iniziano a spintonarti. Hai l'impressione che ogni creatura presente nell'arena ti abbia messo le mani addosso, prima che tu riesca a trascinarti verso il muro: perdi due oggetti del tuo equipaggiamento. Finalmente riesci a scavalcare il muro e ti dirigi verso l'incrocio, dove prosegui in direzione ovest lungo Via del Porto (vai al **91**).

267

Le due guardie che ti trattengono si scambiano un'occhiata, poi guardano il loro compagno per prendere una decisione. Quest'ultimo annuisce, e le altre due lasciano le tue braccia. Quando gli porgi i dieci pezzi d'oro, la guardia ti squadra da capo a piedi spiegandoti:

“Se Lord Azzur dovesse scoprire che ti trovi in città senza un visto, sarai condannato a morte. E per quanto riguarda Nicodemus, trovatelo da solo.” Soffocando il tuo istinto di sfoderare la spada, ti volti ed entri in città. Vai al **74**.

268

La tenda di seta che copre l’arcata si apre, ed una strana creatura entra nella stanza: ha la testa di un serpente, ma il corpo è quello di una giovane donna vestita con un elegante abito. La Regina Serpente apre la bocca, facendo scattare in avanti la sua lingua biforcuta, accusandoti: “Non ho ordinato fiori dalla Signora Corolla, e lei certamente non me ne manderebbe gratis. Chi credi di prendere in giro, furfante?” Sei colto dal panico, e capisci che dovrai reagire rapidamente. Se provi a scappare dalla porta, vai al **32**; se estrai la spada ed attacchi la Regina Serpente, vai al **249**.

269

L’ometto con la balestra impreca prima di correre nell’edificio alla tua sinistra. Non sembra per nulla facile catturarlo, così decidi di passare oltre il ponte e proseguire verso est (vai al **30**).

270

Quando sfoderi la spada l’oste lancia un sonoro fischio. Una botola nascosta dietro al bancone si apre, e senti un basso grugnito. Una testa ripugnante appare dalla botola, ed il grosso corpo verde di un Troll emerge dallo scantinato: è armato con una clava di legno. L’oste punta l’indice contro di te, ed il Troll cammina lentamente oltre il bancone, agitando in aria la sua clava. I clienti della taverna iniziano ad urlare: “Lotta! Lotta! Lotta!” Si sono alzati tutti in piedi, ed hanno formato un cerchio attorno a te ed al Troll: sei costretto a combattere.

Troll	Abilità 8	Resistenza 8

Se riesci ad uccidere il Troll, vai al **26**.

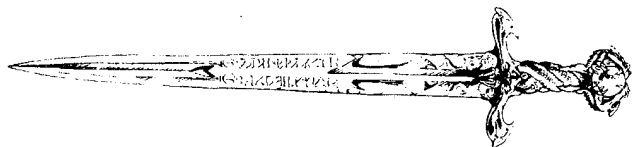
271

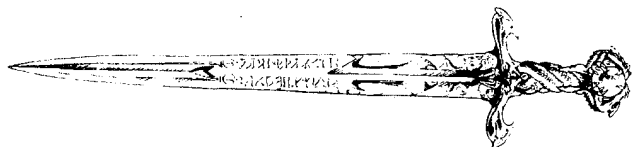
Nella stanza vedi tre pirati, addormentati sulle loro brande. La stanza è piccola, e contiene solo vestiti ed alcuni oggetti personali. Sembra che i pirati abbiano bevuto e giocato d'azzardo: su un barile al centro della stanza sono posati una bottiglia di rum aperta, un boccale ed un mazzo di carte. Improvvisamente noti che uno dei pirati porta un piccolo borsello di pelle legato al collo. Se desideri avvicinarti silenziosamente e tentare di impadronirtene, vai al **162**; se preferisci evitare di correre rischi e lasciare la stanza, vai al **284**.

272

Riesci con fatica ad infilarti tra il corpo del Millepiedi morto ed il soffitto della galleria. Procedi lungo il tunnel e noti che esso termina con una grata di ferro, attraversata dalle putride acque della fogna. Se desideri rimuovere la grata, vai al **377**; se preferisci tornare sui tuoi passi verso l'ingresso delle fogne, vai al **174**.

273

Esaminando lo scorpione ti accorgi che si tratta di una spilla: decidi quindi di appuntarla sulla tua veste. Si tratta di un amuleto portafortuna: recuperi 2 punti di Fortuna. Cosa farai ora? Se non l'hai già fatto, puoi provare a prendere lo scorpione d'argento (vai al **13**). Altrimenti, puoi salire le scale (vai all'**80**) o uscire dalla casa e dirigerti verso nord (vai al **334**).

274

Le guardie sono compiaciute nel vedere che hai catturato il ricercato: ti spiegano che si tratta di un pericoloso assassino evaso di prigione. I gendarmi ti consegnano 5 pezzi d'oro dicendo: "Questa è la tua ricompensa, ma non sperare di ottenerne un'altra: questo criminale non fuggirà mai più." Resti per qualche minuto a guardare mentre gli uomini trascinano via l'assassino, poi riprendi il tuo cammino verso nord lungo Via della Scuderia (vai al **222**).

275

Ti rialzi e ti ricomponi, pensando che ti piacerebbe veramente incontrare questo Lord Azzur faccia a faccia per dirgli cosa pensi di lui. La carrozza scompare alla vista e tu prosegui in direzione ovest (vai al **171**).

276

Racconti alle guardie che sei disposto a pagarle se ti lasceranno andare e ti permetteranno di entrare in città. Quanto desideri offrire loro?

Cinque pezzi d'oro?	Vai al **109**.
Dieci pezzi d'oro?	Vai al **267**.
Quindici pezzi d'oro?	Vai al **41**.

277

Richiudi la porta alle tue spalle e ti dirigi rapidamente verso le scale per salire al piano superiore (vai al **207**).

278

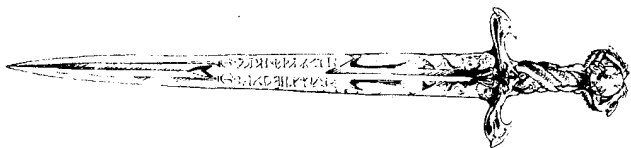
Sebbene molti degli oggetti nella stanza siano di grande valore, non trovi granché che possa esserti utile nella tua missione. Tuttavia, qualcosa di strano attira la tua attenzione: su un tavolo si mogano sono appoggiati tre calici d'argento capovolti. Uno di essi è contrassegnato con la lettera A, un altro con la B ed il terzo con la C.

Solleverai il calice A? Vai al **175**.
Solleverai il calice B? Vai al **209**.
Solleverai il calice C? Vai al **43**.
Attraverserai l'arcata? Vai al **107**.
Salirai le scale? Vai al **60**.

279

Il tatuatore intasca il denaro e ti fa sedere su una sedia di legno: tramite una lunga serie di dolorose punture sulla tua fronte, l'uomo ti applica l'inchiostro indelebile. Quando il tatuaggio raffigurante l'unicorno è terminato, ti guardi in uno specchio sul muro e trovi il tuo nuovo aspetto alquanto bizzarro; scrolli le spalle e lasci il negozio. Ripercorri il vicolo e svolti a sinistra in Via del Mulino (vai al **307**).

280

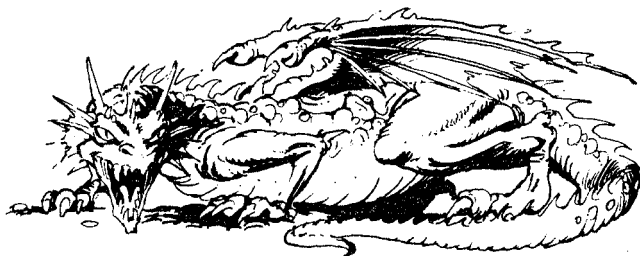
Più avanti, sul lato sinistro della strada, trovi un'altra bottega. Un cartello fuori dalla porta recita: 'Ben Borryman - Articoli in argento'. Se desideri entrare nel negozio, vai al **213**; se preferisci proseguire in direzione est, vai al **100**.

281

Se desideri procedere a tentoni nella stanza, vai al **391**; se preferisci tornare alla scala e salire al piano superiore, vai al **65**.

282

Sul lato destro della strada vedi un grosso barile di legno, ed un piccolo ragazzino è seduto su uno sgabello lì accanto. Se desideri parlare con il ragazzo, vai al **119**; se preferisci proseguire verso nord, vai al **247**.

283

Non trovi nulla di interessante sul corpo della creatura sconfitta, così decidi di proseguire verso nord (vai al **217**).

284

Ora puoi aprire l'altra porta, se non l'hai già fatto prima (vai al **232**), o lasciare la nave, tornare sulla banchina e proseguire verso nord, lungo Via del Porto (vai al **78**).

285

Frughi rapidamente nelle tasche delle guardie e trovi 7 pezzi d'oro, un mazzo di chiavi ed una fetta di pane raffermo. Segna sul Foglio d'Avventura gli oggetti che desideri tenere, prima di continuare in direzione nord (vai al **227**).

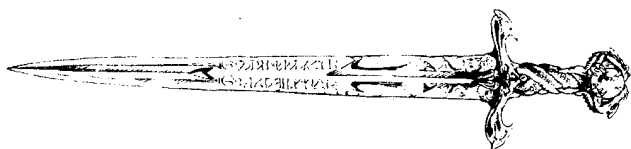
286

Punti l'anello contro la Mummia e sfreghi la pietra: una lingua di fuoco si sprigiona dal gioiello, ed il mostro viene divorato dalle fiamme. La Mummia cade al suolo, ed in pochi secondi tutto ciò che resta di lei è qualche frammento di vecchi bendaggi: ti sei liberato senza fatica di un temibile avversario. Vai al **163**.

287

Numerose bancarelle vendono cibo: frutta, verdura, bistecche, zuppe calde, grano e castagne fanno bella mostra di sé, tentando gli affamati clienti. Puoi consumare un pasto caldo, se lo desideri: sottrai 1 pezzo d'oro e recuperi 2 punti di Resistenza. Dirigendoti a nord lungo il lato occidentale della piazza incontri un uomo vestito in velluto porpora intento a suonare una lira. Se vuoi fermarti ad ascoltarlo, vai al **3**; se preferisci ignorarlo, vai al **398**.

288

Nessuno sopravvive ad una notte di sonno nella torre di Zanbar Bone. Nel cuore della notte un gas si sprigiona dal letto, avvelenandoti all'istante. I servitori e le streghe di Zanbar Bone ti daranno una non-vita, nella quale tu servirai il Principe delle Tenebre insieme agli altri Cacciatori Spettrali.

289

Il Mezzo Orco afferra il tuo pezzo d’oro e lo lancia in aria, facendolo cadere nella tasca del suo grembiule. Fatto questo, inizia a pulirsi i denti con un ramoscello appuntito e dichiara: “Non so proprio niente di questo Nicodemus.” Se desideri attaccare lo sfrontato Mezzo Orco, vai al **5**; se preferisci soffocare la tua rabbia, lasci il negozio e prosegui verso nord (vai al **93**).

290

Con noncuranza tenti di passare alle spalle dei Troll, ma qualcosa in te li insospettisce e ti ordinano di raggiungerli: ti chiedono cosa ci fai qui, e tu rispondi che ti trovi a Port Blacksand per combinare affari commerciali. I Troll ridono sguaiatamente, e chiedono di vedere il tuo visto. Se hai un visto da mercante, vai al **219**; altrimenti, vai al **335**.

291

Quando la guardia capisce cosa vuoi fare, scaglia la sua lancia contro di te. *Tenta la fortuna*. Se sei sfortunato ti manca, e riesci quindi ad oltrepassarlo e ad entrare in città (vai al **74**); se sei sfortunato, la lancia ti colpisce al braccio: perdi 2 punti di Resistenza e vai al **10**.

292

Entri in una stanza riccamente ammobiliata, piena di opere d'arte e soprammobili pregiati. In piedi davanti a te vedi una giovane donna vestita con un abito di seta nera: ha lunghi capelli corvini, e le labbra di un rosso brillante. La donna ti sorride e ti invita a sederti su una poltrona, ma tu rifiuti il suo invito, ben sapendo che la giovane altri non è che uno dei servitori di Zanbar Bone. La donna avanza di te con le braccia aperte come se volesse abbracciarti, e quando ti sorride nuovamente vedi che i suoi canini sono lunghi ed appuntiti come zanne: si tratta di una Vampira! Se hai dell'aglio, vai al **254**; altrimenti, vai al **210**.

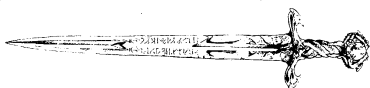
293

La donna ti racconta di avere appena colto uno dei suoi fiori dorati: questo fiore è dotato di dieci petali, e la fioraia ti spiega che ciascun petalo, se intinto nel sangue di un cane e buttato al suolo, si trasformerà in un pezzo d'oro. In cambio del fiore, la Signora Corolla accetterà volentieri un oggetto magico, un frammento di armatura o due Provviste di cibo. Se accetti lo scambio che la Signora Corolla ti propone, segna le opportune modifiche sul Foglio d'Avventura. Lasci quindi la bottega e ti dirigi verso ovest (vai al **24**).

294

In fondo alla passerella vedi un membro dell'equipaggio. Quando il pirata ti nota, estrae un coltellaccio e ti ordina di scendere dalla nave. Se desideri ripercorrere la passerella, scendere sulla banchina e proseguire verso nord lungo Via del Porto, vai al **78**; se preferisci estrarre la spada per sbarazzarti del pirata, vai al **386**.

295

Finalmente riponi la spada nel fodero, ed inizi ad esaminare la casa della Regina Serpente. La ricerca porta alla luce un sacchetto di cuoio marrone: lo raccogli e lo agiti, sentendo che emette un suono tintinnante. All'interno del sacchetto ci sono 12 pezzi d'oro: recuperi 1 punto di Fortuna. Lasci l'edificio e prosegui verso nord lungo Via della Scuderia (vai al **333**).

296

Mentre cammini lungo la via noti due uomini, avvolti completamente in vesti nere che lasciano scoperti solo i loro occhi, dirigersi verso di te. Nel vederti, i due uomini si scambiano un cenno d'intesa ed estraggono le spade: si tratta di Ladri intenzionati ad impossessarsi dei tuoi averi, e dovrai difenderti dal loro attacco. Affrontali uno alla volta.

Primo Ladro	Abilità 7	Resistenza 7
Secondo Ladro	Abilità 8	Resistenza 6

Se vinci, vai al **147**.

297

Nella stanza non trovi nulla che possa esserti utile; inoltre l'odore degli Zombi in decomposizione tra i rottami è insostenibile, così decidi di andartene immediatamente. Ti dirigi nuovamente verso le scale e sali al piano superiore (vai al **207**).

298

Senti il veleno correrti nelle vene lungo tutto il corpo, ed i suoi effetti intaccare la tua forza vitale: perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo riesci a raggiungere la porta ed a fuggire (vai al **75**).

299

Sarebbe assai pericoloso per te tornare a Port Blacksand, specialmente ora che molte delle guardie della città ti riconoscerebbero facilmente. Non ti resta altro da fare che intraprendere il lungo viaggio verso Silverton e riconoscere di aver fallito la tua missione.

300

La strada svolta bruscamente verso destra e prosegue in direzione nord. Passi davanti ad un piccolo gruppo di case, e ti accorgi che i tuoi passi sono spiati da persone che non riesci a vedere. Improvvisamente la porta di una delle case si apre, ed un ragazzino vestito di stracci corre verso di te e ti porge un biglietto. Senza fermarsi, il ragazzino prosegue la sua corsa e sparisce dietro un angolo. Il biglietto porta scritto un messaggio: "Le frecce di sei archi sono puntate su di te. Lascia 10 pezzi d'oro al centro della strada e continua a camminare." Se vuoi seguire queste istruzioni, apporta le necessarie modifiche al Foglio d'Avventura, perdi 2 punti di For-

tuna e vai al **347**; se preferisci continuare per la tua strada senza lasciare il tuo oro, vai al **137**.

301

L'armatura tiene un'ascia da battaglia stretta nel guanto di ferro. Se desideri prendere l'ascia, vai al **214**; se preferisci buttare l'armatura al suolo per essere sicuro che non si tratti di una trappola, vai al **185**.

302

Mostri le tue due gemme all'uomo: questo espone le due pietre alla luce, esaminandole attentamente con una piccola lente d'ingrandimento. Quindi, il gioielliere si volta verso di te e ti offre 9 pezzi d'oro per entrambe le gemme. Se accetti l'offerta, vai al **240**; se desideri contrattare per ottenere un prezzo migliore, vai al **345**.

303

Ti chini sul corpo senza vita della Fattucchiera e con la spada tagli una ciocca dei suoi capelli. Soddisfatto del prezioso ritrovamento, lo riponi con cura nello zaino e torni all'ingresso delle fogne (vai al **104**).

304

Proseguendo lungo la via giungi ad un incrocio, nel quale si intersecano quattro strade. La strada che conduce ad ovest si chiama Via della Chiave, mentre la strada che si dirige verso est è la Via dell'Orologio. Davanti a te vedi che Via del Mercato continua verso nord, e un grande numero di persone la sta percorrendo esultando selvaggiamente, agitando le braccia in aria. Decidi di seguire questa folla (vai al **148**).

305

Punti lo specchio contro il Cacciatore Spettrale, ma questo non ferma la sua avanzata. Ancora una volta il mostro riesce a toccare la tua pelle e ad ustionarti: perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, puoi scagliare contro di lui la freccia d'argento (vai al **189**), o provare ad usare l'Anello del Ghiaccio, se lo possiedi (vai al **382**).

306

Le guardie si guardano l'un l'altra terrorizzate, e fuggono di corsa dalle prigioni urlando: “La peste!” con quanto fiato hanno in gola. Sorridendo tra te e te, esci tranquillamente dalla cella e raccogli la tua spada appoggiata sul tavolo. Una volta salite le scale, scopri che i soldati hanno abbandonato il posto di guardia: perquisendo la stanza trovi 2 pezzi d'oro ed un visto da mercante, indispensabile per commerciare a Port Blacksand. Dopo aver preso possesso dei tuoi ritrovamenti, ti dirigi verso la porta ed esci sulle strade della città (vai al **74**).

307

Mentre cammini lungo la strada vedi giungere verso di te due enormi guardie, vestite con l'uniforme nera di Lord Azzur; quando queste si avvicinano scopri che si tratta di Troll, spietati mercenari assoldati da Azzur come Guardie Scelte Imperiali. Sulla tua destra vedi un albero i cui rami quasi raggiungono la cima delle mura della città. Se vuoi correre il rischio di passare oltre i Troll, vai al **290**; se preferisci arrampicarti sull'albero per tentare di scavalcare le mura della città, vai all'**11**.

308

Non trovi niente di utile nel vicolo, così torni su Via del Porto e svolti a sinistra (vai al **180**).

309

Scagli il Lupo via dal tuo braccio ed estrai la spada. Il lupo sbuffa, quindi ti attacca nuovamente.

Lupo Abilità 5 Resistenza 5

Se vinci, vai al **97**.

310

Salendo le scale raggiungi il terzo piano, dove trovi un'altra porta oltre un pianerottolo. Se desideri aprire la porta, vai al **263**; se preferisci salire al prossimo piano, vai al **65**.

311

Mentre il combattimento contro la Guardia ha inizio, vedi altri due uomini armati apparire da un posto di guardia accanto al cancello. Questi estraggono le spade ed attendono la conclusione della battaglia.

Guardia Cittadina	Abilità 8	Resistenza 7

Se riesci a sconfiggere la prima guardia, dovrai affrontare contemporaneamente le altre due. Ciascuna di esse ti colpirà separatamente durante ciascuno scontro, ma tu dovrai scegliere quale delle due attaccare. Determina l'esito del tuo attacco contro il tuo obiettivo nel solito modo; contro l'altro avversario calcola ugualmente le vostre Forze d'Attacco, ma se la tua sarà superiore alla sua non gli causerai alcun danno, ma riuscirai solo a parare il suo colpo. Chiaramente, se la sua Forza d'Attacco sarà superiore alla tua egli riuscirà a ferirti come di consueto.

Guardia Cittadina	Abilità 6	Resistenza 6
Guardia Cittadina	Abilità 7	Resistenza 5

Se vinci, vai al **74**.

312

Noti che l'Uomo Scimmia tiene stretto il pugno sinistro: apri le sue dita e trovi un ciondolo dorato a forma di gufo. Si tratta di un talismano magico che ti permetterà di vedere al buio. Riponi con cura il gufo in tasca e riprendi il tuo cammino (vai al **217**).

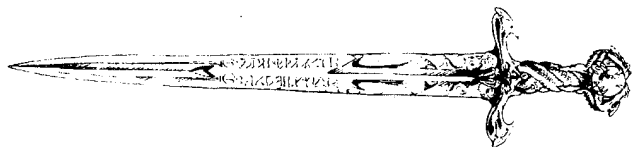
313

Recuperi la tua spada dal petto dell'uomo abbattuto, e ti affretti fuori dalla casa. Felice di trovarti nuovamente all'aria aperta, continui il tuo cammino verso nord (vai al **304**).

314

Ti siedi un momento a riposare mentre rifletti sul da farsi. Mentre ti appoggi sul freddo pavimento di pietra colpisci inavvertitamente un vaso di vetro che non avevi notato prima, il quale si infrange contro il muro rompendosi in mille pezzi. Dai cocci del vaso esce un piccolo uomo, non più alto di quindici centimetri, che corre verso di te. L'ometto ti guarda in viso con le mani sui fianchi e ti dice, con voce appena percettibile: "Grazie mille, amico. Sono rimasto intrappolato in quell'orribile vaso per più di cent'anni. Come posso ricambiare?" Se chiedi all'ometto dove si trova Zanbar Bone, vai al **234**; se preferisci domandargli se è in grado di curare le tue ferite, vai al **94**.

315

La creatura ti conduce al piano di sotto, e ti chiede se desideri fortuna o buona salute. Raccoglie con le mani lo scorpione dorato e quello d'argento, e ti spiega che si tratta di spille magiche. Ognuna costa 6 pezzi d'oro, ma puoi acquistarne solo una. Se desideri la fortuna, vai all'**8**; se preferisci la buona salute, vai al **132**.

316

Torni alla bottega del tatuatore, e Jimmy dall'Inchiostro Veloce ti accoglie calorosamente. L'uomo è chiaramente compiaciuto che tu ora riesca a permetterti il tatuaggio (vai al **279**).

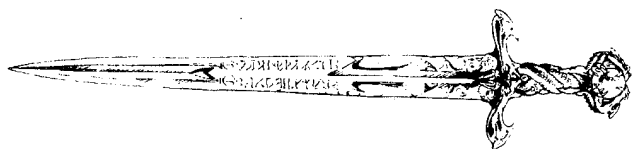
317

Uno dei negozi sulla tua sinistra è quello di un candeliere. Diverse candele dai vivaci colori brillano luminose in vetrina. Se desideri entrare nella bottega, vai al **241**; se preferisci continuare verso est, vai al **280**.

318

Stranamente il piccolo teschio sembra attirare ed assorbire tutta la potenza dei fulmini, lasciandoti illeso. L'uomo grasso è inferocito, ma si rende conto di non poter fare nulla per impedirti di lasciare la sua abitazione. Una volta tornato in strada, ti dirigi nuovamente verso nord (vai al **304**).

319

Entri in una stanza buia e molto fredda. I muri ed il pavimento sono di pietra grezza, e la stanza è vuota ad eccezione di un sarcofago decorato. L'aria è stantia, e senti un forte odore di muffa. Se vuoi aprire il sarcofago, vai al **352**; se preferisci uscire dalla stanza, vai al **231**.

320

Le guance di queste simpatiche mogli di pescatori sono rotonde e brillanti come mele rosse. Chiedi alle signore se hanno qualcuno degli oggetti che stai cercando, ma le brave donne scuotono la testa all'unisono. Tuttavia, una di loro ti racconta una diceria secondo la quale alcune fattucchiere sono state viste inoltrarsi nelle fogne della città per catturare topi necessari ai loro intrugli; ti spiega però che nemmeno lei ha mai visto una fattucchiera in carne ed ossa. Saluti cordialmente le vecchie signore prima di tornare al bivio, dove svolti a sinistra imboccando Via dello Zoccolo (vai al **216**).

321

Giunto in fondo alla scala comprendi con disgusto di trovarti in una fogna. Alcune torce sono appese lungo le pareti della galleria e proiettano una debole luce, mentre gocce d'acqua emettono suoni spettrali cadendo dal soffitto nel liquame di scolo. Se desideri inoltrarti nella galleria in direzione nord, vai al **356**; se preferisci incamminarti verso sud, vai al **118**.

322

Dietro al bancone del negozio trovi un piccolo salvadanaio di legno: all'interno trovi 11 pezzi d'oro, che infili prontamente nella tua borsa. Lasci quindi il negozio per proseguire verso nord (vai al **93**).

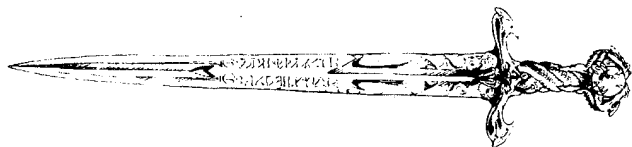
323

Il fabbro sembra sorpreso dalla tua aggressione ingiustificata, ed estrae un’altra sbarra di ferro rovente dal fuoco con la mano guantata. L’uomo è molto arrabbiato ora, e tenta di colpirti con la sbarra.

Fabbro	Abilità 9	Resistenza 9

Se il fabbro riesce a colpirti durante uno scontro, subisci la perdita di 3 punti di Resistenza (invece dei soliti 2) a causa delle ustioni che la sbarra incandescente ti provoca. Se vinci, vai al **395**.

324

La scatola si apre di schianto, e tra le schegge di legno trovi due pietre preziose, 15 pezzi d’oro ed un guanto di seta bianca. Se vuoi provare ad indossare il guanto, vai all’**89**; se preferisci lasciare la casa prendendo solo le pietre ed il denaro, vai al **282**.

325

Segui il vecchio attraverso la porta della taverna ‘Il Porco e la Rana’. L’uomo ti chiede di sederti ad un piccolo tavolo nell’angolo mentre lui si reca al bancone per prendere da bere. Diversi personaggi dall’aspetto losco sono seduti ai tavoli vicini, ma non sembrano degnarti di uno sguardo. Ben presto il vecchio torna con due boccali di legno, colmi di sidro fino all’orlo; quindi si siede, apre la sua sacca di cuoio ed appoggia sul ta-

volo due piccoli vasetti. Poi ne apre uno, ed applica il balsamo bianco che vi è contenuto sulle sue ferite. Il vecchio ti sorride e ti racconta di essere un farmacista, invitandoti ad applicare un po' di balsamo anche sulle tue ferite. Segui il suo consiglio, e resti sorpreso nell'avvertire il rapido effetto del composto del vecchio: recuperi 5 punti di Resistenza. Dopo aver finito il tuo sidro saluti il farmacista, lasci la taverna e prosegui verso nord (vai al **348**).

326

Il vicolo è cosparso di spazzatura ed oggetti rotti di nessun valore. Improvvisamente senti un ringhio, e vedi qualcosa muoversi tra i rifiuti. Fai appena in tempo ad estrarre la tua spada quando due Cani Randagi, ognuno lungo più di un metro e mezzo, balzano su di te. Devi affrontare entrambi i cani contemporaneamente.

Primo Cane Randagio Abilità 4 Resistenza 4
Secondo Cane Randagio Abilità 4 Resistenza 3

Ciascun cane ti attaccherà separatamente durante ogni scontro, mentre tu dovrai scegliere quale dei due col-

pire. Combatti il cane prescelto nel solito modo, mentre contro l'altro dovrai calcolare comunque la tua Forza d'Attacco, ma se questa sarà superiore alla sua non riuscirai a ferirlo, ma semplicemente a bloccare il suo morso. Chiaramente se la sua Forza d'Attacco sarà superiore alla tua il cane riuscirà a colpirti. Se vinci, vai al **184**. Puoi *fuggire* ripercorrendo il vicolo e svoltando verso ovest, in Via del Porto (vai al **180**).

327

Ti senti come un puntaspilli, e prosegui incespicando lungo la strada sebbene il dolore sia quasi insostenibile. Sulla tua destra vedi la porta di una delle case aprirsi, ed appare una ragazzina che ti guarda impietosita. La bimba ti fa cenno di entrare nella casa. Se desideri accettare la proposta, vai al **126**; se preferisci continuare verso nord, vai al **164**.

328

Estrai l'oggetto d'argento dallo zaino e lo consegni alla Regina Serpente: la creatura è deliziata, e ti ringrazia calorosamente per averglielo portato. Ti conduce alla porta e ti allunga una mancia di 2 pezzi d'oro. Una volta fuori, riprendi il tuo cammino verso nord lungo Via della Scuderia (vai al **333**).

L'odore che proviene dalle acque del fiume è nauseabondo. Sopra di te riesci a sentire un rumore di passi che attraversano il ponte di legno. Noti che accanto alle fondamenta del ponte è stata costruita una capanna di legno. Non riesci a sbirciare dalle finestre, chiuse da pesanti tende, ma capisci di non essere il benvenuto quando vedi che sulla porta della capanna qualcuno ha dipinto, con grandi lettere rosse, le parole 'Accesso Vietato'. Respirando profondamente, bussi alla porta. Senti qualcuno borbottare, ed il rumore di un passo strascicato, quando la porta di apre di colpo. Davanti a te vedi un vecchio dai capelli bianchi e dalla lunga barba, vestito di ampie vesti candide. Il vecchio ti guarda torvo e ti ordina: "Presentati a Nicodemus." Sei sollevato dall'aver trovato il vecchio mago, e gli racconti del giogo di terrore di Zanbar Bone sulla città di Silverton e di come il suo vecchio amico Owen Carralif ti abbia inviato a cercare aiuto. Nicodemus si incupisce e torna all'interno della capanna, facendoti cenno di seguirlo. Dentro, il mago si siede su una sedia a dondolo ed inizia a parlare con voce calma: "Sono vecchio e stanco, e non intendo imbarcarmi in altre avventure. Ho deciso di vivere qui, sotto al Ponte che Canta di Port Blacksand, proprio per evitare le richieste di aiuto della gente caduta in disgrazia. Tuttavia non me la sento di deludere il mio vecchio amico Owen, quindi rivelerò a *te* il modo di sconfiggere il Principe delle Tenebre, Zanbar Bone. Ora ascoltami attentamente: potrai sconfiggerlo unicamente dopo il tramonto, visto che durante le ore del giorno egli si trasferisce in un altro piano astrale. Senza dubbio il Principe delle Tenebre avrà numerosi servitori posti alla sua protezione, ma qualora

dovessi superarli avrai bisogno di qualcosa di veramente speciale per sconfiggere il loro signore. Innanzi tutto, dovrai avere un unicorno bianco sullo sfondo di un sole dorato tatuati sulla tua fronte per proteggerti dal suo sguardo ipnotico. Inoltre, le armi normali non hanno effetto su di lui: dovrai trafiggerlo direttamente al cuore con una freccia d’argento. Tuttavia, questo potrà solo paralizzarlo per un po’: per ucciderlo, dovrai cospargere su di lui un composto di perle nere, capelli di fattucchiera e fiori di loto. Se ci riuscirai, in pochi secondi Zanbar Bone si ridurrà in cenere davanti ai tuoi occhi. Ricordati però che se la tua freccia mancherà il bersaglio, morirai nel momento in cui il Principe delle Tenebre ti toccherà. Potrai trovare tutti gli ingredienti del composto qui a Port Blacksand, se cercherai nei posti giusti. Mi dispiace molto di non poterti accompagnare.” Nicodemus ti disegna quindi una mappa per illustrarti come raggiungere la torre di Zanbar Bone partendo da Port Blacksand. Infine il vecchio mago si alza, ti stringe la mano e ti augura buona fortuna. Lasci la sua capanna, risali gli scalini e percorri il ponte che attraversa il Fiume del Pescegatto. La strada che stai percorrendo, chiamata Via del Ponte, continua per un breve tratto verso nord prima di terminare con un incrocio. Se ti dirigi verso ovest lungo Via del Porto, vai al **91**; se preferisci recarti ad est lungo Via della Candela, vai al **238**.

330

Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, riesci dolorosamente ad estrarre il dardo dalla tua spalla. Mentre ti stai bendando la ferita, l'ometto fugge nell'edificio alla tua sinistra. Acciuffarlo non sembra un'impresa facile, così decidi di lasciar perdere e proseguire in direzione est (vai al **30**).

331

Quando ti avvicini all'uomo, questo salta improvvisamente in piedi e si mette ad urlare con quanto fiato ha in gola; estrae un pugnale dai suoi abiti stracciati e si lancia su di te. I suoi occhi selvaggi sono quelli di un pazzo, o di un posseduto, e non hai altra scelta eccetto quella di affrontarlo.

Pazzoide	Abilità 5	Resistenza 5

Se vinci, vai all'**86**.

332

Il mendicante si tocca il cappello in segno di gratitudine e mormora alcune parole. Recuperi 1 punto di Fortuna prima di proseguire verso ovest (vai al **124**).

333

Ben presto raggiungi un incrocio: Via della Scuderia prosegue in direzione nord, mentre sulla tua sinistra si apre Via della Torre, che conduce ad ovest. Decidi di continuare verso nord (vai al **76**).

334

Mentre procedi lungo la via, vedi due guardie cittadine provenire dall'altro capo della strada. Queste si fermano davanti a te e ti chiedono di vedere i tuoi documenti. Se hai un visto da mercante, vai al **255**; altrimenti, vai al **99**.

335

Il Troll più grosso ti dichiara in arresto per trovarti a Port Blacksand senza autorizzazione. Aggiunge però di sentirsi generoso, e ti offre una possibilità di salvezza: potresti passare un anno in una sudicia cella in compagnia di ratti e scarafaggi, oppure potresti pagare una multa che ammonta a tutto l'oro che hai nello zaino ed essere buttato fuori dalla città. L'altro Troll scoppia a ridere: "Generoso, eh? Ah, ah, ah! Hai un gran senso dell'umorismo, Maldipancia!" Se accetti di pagare la multa e di essere scaraventato fuori da Port Blacksand, vai al **367**; se preferisci resistere all'arresto, vai al **73**.

336

Una volta entrato nel negozio, capisci il perché dell'inferriata sulla vetrina: si tratta infatti di una gioielleria. In piedi dietro un tavolo di vetro vedi ergersi un gigantesco uomo calvo, con una benda nera che gli copre l'occhio sinistro. L'uomo ti sorride in segno di benvenuto, ma la vista della sua rada dentatura macchiata di nero ti ispira poca fiducia. Una poderosa ascia da battaglia si trova appesa dietro all'uomo, per scoraggiare eventuali rapinatori. In vendita ci sono diversi anelli tempestati di diamanti, smeraldi e rubini. Il gioielliere ti chiede se sei venuto a comprare o a vendere. Come rispondi?

Chiedi il prezzo degli anelli? Vai al **36**.
Tenti di vendergli delle pietre preziose (se ne sei in possesso)? Vai al **302**.
Lo attacchi con la tua spada? Vai al **170**.

337

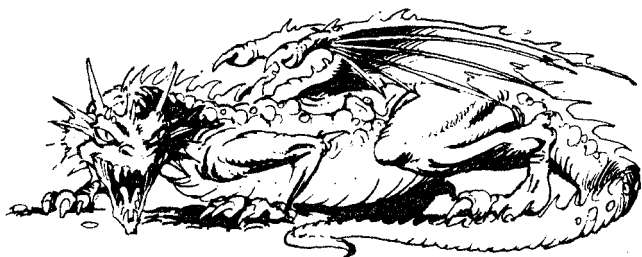
Hai scelto bene, e sei riuscito ad uccidere Zanbar Bone: il terribile Principe delle Tenebre si decompone sotto i tuoi occhi, ed in pochi secondi tutto ciò che resta di lui è un cumulo di polvere sul pavimento della stanza (vai al **400**).

338

Hai appena inghiottito una Pozione della Malasorte: perdi 3 punti di Fortuna. Con la speranza di non essere più così sfortunato, continui il tuo cammino in direzione nord (vai al **105**).

339

L'uomo ti guarda sorridendo: "Non riceviamo molti visitatori da queste parti, ma sono sicuro che il mio padrone sarebbe felice di averti come ospite questa notte. Prego, entra pure." Con queste parole ti fa strada, e tu lo segui in una splendida sala d'ingresso dal pavimento il lucido marmo. Noti numerosi ritratti e scudi appesi alle pareti, ed una scala a chiocciola conduce al piano superiore. L'uomo ti chiede di seguirlo su per la scala a chiocciola offrendosi di portare il tuo zaino per te, e tu acconsenti. Vedi che la scala a chiocciola sale fino alla cima della torre, ma il tuo accompagnatore si ferma al primo piano ed attraversa il pianerottolo per raggiungere una porta. Aprendola, l'uomo ti precede all'interno di un'ampia stanza, posando il tuo zaino su un comodo

letto; ti spiega che questa è la camera in cui dormirai questa notte, e che incontrerai il suo padrone domattina a colazione. Se chiudi la porta e ti metti a dormire, vai al **288**; se preferisci aspettare qualche minuto ed esplorare la torre, vai al **77**.

340

Armeggiando con il filo di ferro nella serratura riesci finalmente ad aprirla: recuperi 1 punto di Fortuna. Alzando il coperchio resti meravigliato nel trovare 25 pezzi d'oro ed un magnifico scudo. Se userai lo scudo in combattimento, potrai aumentare la tua Forza d'Attacco durante ciascuno scontro di 1 punto. Ora puoi salire le scale per raggiungere il piano superiore (vai al **60**), o lasciare questa casa e proseguire verso nord (vai al **304**).

341

Capisci che dovrai tentare di fuggire, se vuoi evitare di essere messo in prigione. Estrai 5 pezzi d'oro dalla borsa e li butti a terra; le guardie si lanciano sul denaro, e tu ne approfitti per scappare a gambe levate. Mentre corri via, senti l'assassino urlare alle guardie di inseguirti. In un vicolo alla tua sinistra vedi un grosso barile

aperto nel quale ti infili agilmente. Senti le grida delle guardie che passano davanti al tuo nascondiglio, ed aspetti qualche minuto prima di uscire. Lanci un'occhiata su entrambi i lati di Via della Scuderia, e tutto sembra tranquillo: riprendi dunque il tuo cammino in direzione nord (vai al **222**).

342

Il Mezzo Orco ti promette che in cambio di 1 pezzo d'oro ti dirà tutto ciò che sa. Se desideri pagarlo per le sue informazioni, vai al **289**; se preferisci lasciare il negozio e continuare verso nord, vai al **93**.

343

Ti accasci sul pavimento, privo di sensi: perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti risvegli steso sul marciapiede, davanti al negozio in Via dello Zoccolo. Ben presto scopri che tutti gli oggetti d'argento che avevi con te ti sono stati sottratti. Ti alzi in piedi e ti incammini lungo la strada, inferocito (vai al **100**).

344

Cammini con decisione verso il centro della strada ed aspetti. Improvvisamente una lussuosa carrozza dorata trainata da una coppia di cavalli al galoppo appare alla vista. Il cocchiere ti scorge e, facendo schioccare la frusta, grida: "Fai largo a Lord Azzur!" Se desideri uscire dalla traiettoria della carrozza, vai al **58**; se intendi restare dove sei, vai al **252**.

345

L'uomo si incupisce e con un pugno colpisce la superficie del tavolo, urlando: "Questo non è un bazar! Se i miei prezzi non ti vanno bene, porta la tua mercanzia da qualche altra parte! Ora vattene dal mio negozio prima che ti faccia a pezzi!"

Tenterai di calmarlo ed accetterai la somma che ti offre? Vai al **240**.
Lascerai il negozio e ti dirigerai verso ovest? Vai al **196**.
Attaccherai il gioielliere con la tua spada? Vai al **170**.

346

La distanza che ti separa dal suolo è troppa anche per un grande guerriero come te: cadi pesantemente e ti spezzi il collo. La tua avventura termina qui.

347

Ti affretti lungo la strada, ma ti volti quando senti grida di gioia provenire da dietro di te. Alcune persone si stanno tenendo a braccetto, danzando attorno ai tuoi 10 pezzi d'oro. Maledici i disonesti abitanti di questa città e continui verso nord (vai al **112**).

348

Via della Torre svolta bruscamente a destra, proseguendo in direzione est tra gli alti edifici. Un ponte di ferro congiunge i piani superiori di due di queste abitazioni, e noti che su di esso c'è uno strano movimento: diversi ometti avvolti in mantelli stanno trasportando pesanti sacchi tra gli edifici, e sembrano andare decisamente di fretta. Se desideri richiamare la loro attenzione, vai al **251**; se preferisci camminare sotto al ponte e procedere in direzione est, vai al **30**.

349

Improvvisamente vedi apparire una piccola creatura alata, non più alta di un metro, che si lancia in picchiata su di te. La sua pelle è rossa, due corna appuntite gli spuntano dalla fronte ed una piccola coda pende dal fondo della sua schiena. Sarà un'impresa sconfiggere la creatura, che vola veloce sopra la tua testa sputando lingue di fuoco verso di te!

Diavoletto del Fuoco Abilità 9 Resistenza 4

Se vinci, vai al **258**. Puoi *fuggire* saltando dalla finestra verso la strada sottostante (vai al **192**).

350

Apri il tuo zaino e fingi di cercare i fiori. La Regina Serpente inizia ad agitarsi, e tu capisci che sta per perdere la pazienza. Non riesci a pensare a come uscire da questa situazione, e sei in preda al panico. Se desideri tentare di fuggire verso la porta, vai al **32**; se preferisci estrarre la spada ed attaccare la Regina Serpente, vai al **249**.

351

Estrai 10 pezzi d’oro dalla tua borsa e li metti nella mano che il vecchio ti porge. Il vecchio infila quindi la mano sotto i suoi vestiti e tira fuori una chiave di ferro, dicendoti che con quella potrai aprire la porta della tua cella. Assai scettico, prendi la chiave e la infili nella serratura: incredibilmente, la chiave gira e la porta si apre. Ti volti nuovamente verso il vecchio e gli chiedi se desidera fuggire insieme a te: quello sorride e scuote la testa, spiegandoti che sta bene dove sta. Lasci la cella e, dopo aver recuperato la tua spada, sali le scale per raggiungere il piano superiore. Le due guardie che ti hanno condotto qui stanno giocando a carte. Approfitti della loro distrazione per attaccarle: queste sfoderano le spade e si preparano a combatterti una alla volta.

Prima Guardia Cittadina	Abilità 6	Resistenza 6
Seconda Guardia Cittadina	Abilità 7	Resistenza 5

Se vinci, vai al **54**.

352

Sollevi il coperchio del sarcofago e scopri un corpo umano, completamente avvolto in vecchie bende. La pur fioca luce ha disturbato il riposo di una Mummia, che ora si alza a sedere guardandosi attorno. Il mostro avverte la sua presenza ed esce lentamente dal sarcofago, avanzando verso di te con le braccia tese. Se vuoi affrontare la Mummia, vai al **193**; sei hai una lanterna, puoi decidere di scagliarla contro la Mummia (vai al **106**).

353

Girando la grossa maniglia di ottone cerchi di aprire la porta, ma scopri che è chiusa a chiave. Se hai una chiave di ferro, vai al **181**. Altrimenti puoi cercare di abbattere la porta (vai al **389**), o tornare sulla strada e proseguire verso nord (vai al **304**).

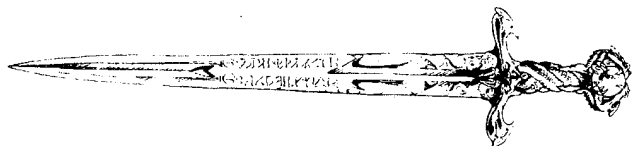
354

Il tatuatore ti guarda infastidito: "Non ti aspetterai che lavori gratis, vero? Se hai qualcosa di interessante da vendere, vai all'edificio qui accanto. Il mio fratellastro vi gestisce un banco dei pegni: digli che ti mando io, e forse ti farà delle buone offerte." Esci dalla bottega e bussi alla porta della casa vicina. Un uomo dagli occhi strabici apre la porta, e tu gli spieghi che desideri vendergli qualche oggetto per poterti permettere un tatuaggio. L'uomo ti chiede di entrare e tu ti ritrovi in una stanza piena di oggetti: mobili, pezzi di armatura, vasi ed altre curiosità. L'uomo ti spiega di avere una bancarella al mercato, nella quale espone la sua mercanzia una volta alla settimana; ti dice inoltre quali oggetti gli interessano, e ti mostra i prezzi che è disposto a pagare.

Calice d'argento:	8 pezzi d'oro.
Chiave universale:	15 pezzi d'oro.
Spilla dello Scorpione:	10 pezzi d'oro.
Anello magico:	12 pezzi d'oro.
Bracciale d'argento:	5 pezzi d'oro.
Elmo:	7 pezzi d'oro.
Flauto d'argento:	5 pezzi d'oro.
Benda:	1 pezzo d'oro.
Tirapugni:	1 pezzo d'oro.
Specchio:	1 pezzo d'oro.

Puoi vendere al banco dei pegni tutti gli oggetti della lista, a patto che tu li possegga. Ringrazi l'uomo ed esci dall'edificio. Se ora puoi permetterti un tatuaggio, vai al **316**; altrimenti, dovrai tornare più tardi. Non ti resta altro da fare che ripercorrere il vicolo e svoltare a sinistra in via del Mulino (vai al **307**).

355

Ti volti verso le guardie che ti stavano trattenendo e, prima ancora che si rendano conto di quello che sta succedendo, sbatti le loro teste una contro l'altra facendo perdere loro i sensi. Ne approfitti per correre nelle strade della città (vai al **74**).

356

Più avanti lungo la galleria riesci a sentire degli squittii, accompagnati da un frenetico scalpiccio. Improvvisamente vedi le lunghe ombre di qualcosa che si sta muovendo verso di te: i corpi lucidi ed unti di tre Ratti Giganti appaiono ad una decina di metri di distanza. Estrai velocemente la spada e ti prepari a combatterli uno alla volta.

Primo Ratto	Abilità 4	Resistenza 4
Secondo Ratto	Abilità 5	Resistenza 4
Terzo Ratto	Abilità 5	Resistenza 5

Se vinci, vai al **28**.

357

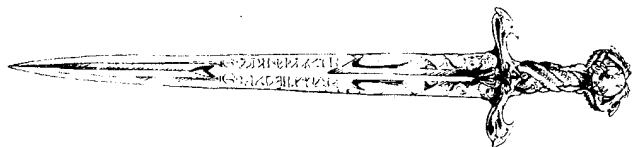
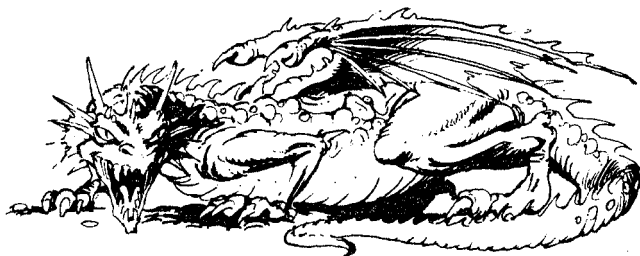
L'Orco è impazzito dalla fame e raccoglie un grosso osso dal pavimento, quindi lo alza sopra la testa e si prepara ad attaccarti. Devi affrontarlo.

Orco	Abilità 8	Resistenza 9

Se lo sconfiggi, vai al **71**. Dopo il terzo scontro puoi *fuggire* dalla porta della casa per dirigerti a nord (vai al **282**).

358

Mentre sei in volo temi di non farcela, ma con la punta delle dita riesci ad attaccarti al bordo del muro: ti tiri su e raggiungi un camminatoio di pietra che attraversa la cima delle mura cittadine. Ad entrambe le estremità del camminatoio vedi svettare delle torri di guardia, distanziate l'una dall'altra di un centinaio di metri. Nel punto in cui le torri incontrano il camminatoio si spalancano improvvisamente due porte, e numerose guardie corrono fuori con l'intenzione di catturarti. Se decidi saltare oltre le mura ti attende una caduta di più di venti metri. Cosa farai?

Salti verso la libertà? Vai al **346**.
Fissi velocemente una corda (se la possiedi) alla parete e ti cali di sotto verso l'esterno? Vai al **108**.
Affronti le guardie? Vai al **56**.

359

Tutti i Bay della tua squadra corrono verso di te e battono le loro mani contro le tue: sono felicissimi per la vittoria. I vostri tifosi corrono verso di voi per consegnarvi alcuni regali. Finalmente riesci a divincolarti dai tuoi ammiratori e trovi un angolo tranquillo dove esamini con calma i loro doni: ti sono stati consegnati 8 pezzi d'oro, una bottiglia contenente un liquido chiaro etichettata come 'Pozione del Controllo Mentale', un flauto d'argento, un casco di banane, un pezzo di gesso ed una benda. Mangi le banane (recuperi 2 punti di Resistenza) e metti gli altri oggetti nello zaino. Scavalchi nuovamente il muro prima che i Bay riescano ad iniziare un'altra partita, raggiungi l'incrocio e ti dirigi ad ovest, lungo Via del Porto (vai al **91**).

360

Mentre combatti contro i Cani Lupo, Wraggins corre fuori dal negozio, probabilmente per cercare aiuto. Se desideri trattenerti per perquisire il negozio, vai al **123**; se preferisci uscire in tutta fretta e continuare verso ovest lungo Via della Chiave, vai al **300**.

361

I tuoi avversari sono Zombi privi di mente, che avanzano verso di te agitando i loro bastoni. Combattili uno alla volta.

Primo Zombi	Abilità 6	Resistenza 6
Secondo Zombi	Abilità 6	Resistenza 7

Se vinci, vai al **297**.

362

Gli stivali ti stanno perfettamente, ed offrono nuova sicurezza e stabilità al tuo passo: si tratta di stivali elfici fatati. Aggiungi 1 punto di Abilità e prosegui il tuo cammino in direzione est (vai al **103**).

363

Camminando noti una grossa botola proprio in mezzo alla strada. Se vuoi aprire la botola per vedere dove conduce, vai al **48**; se preferisci ignorarla e continuare verso est, vai al **205**.

364

Il vecchio dal volto scarno ha un aspetto decisamente misero. Quando ti vede arretra timidamente, dicendoti di non possedere oro da poter rubare. Lo informi che non intendi affatto derubarlo, e gli spieghi che stai cercando un vecchio mago chiamato Nicodemus. Il vecchio ti fissa con un'espressione sorpresa dipinta sul volto, quindi ti dice: "Ti dirò dove egli si trova in cambio di 2 pezzi d'oro." Decidi di fidarti dell'uomo e gli porgi il denaro che ti chiede. Il vecchio intasca l'oro e ti spiega: "Sei esattamente sopra di lui! Nicodemus vive in una capanna proprio sotto questo ponte." Il vecchio butta indietro la testa e ride di gusto prima di allontanarsi traballando sulle sue stampelle, chiaramente soddisfatto di sé. Scuoti la testa deluso, quindi imbocchi gli scalini che conducono sotto al ponte (vai al **329**).

365

Devi scagliarti sulla porta diverse volte prima che questa finalmente ceda sotto i tuoi colpi. Sfortunatamente nel tentativo ti sloghi una spalla: perdi 1 punto di Abilità. Dietro alla porta sfondata appare un uomo pallido e magro, con occhi scuri scavati, vestito con un'uniforme da cameriere. Con voce fredda e sibilante l'uomo ti chiede: "Dovevi proprio fare un simile ingresso? Non potevi tirare la corda del campanello come tutti?" Se desideri scusarti e raccontare all'uomo di essere un viaggiatore sperduto, vai al **339**; se preferisci attaccarlo con la spada, vai al **35**.

366

Acquisti una dose della mistura del fumatore e lasci il negozio. Una volta all'esterno, riempi la pipa con la mistura e la accendi. Il fumo è scuro, ed ha un sapore orribile. Tossisci violentemente, ed i polmoni iniziano a bruciarti: perdi 2 punti di Resistenza. Non riesci a smettere di tossire, così ti siedi ai bordi della strada ed aspetti che l'effetto del fumo ti passi. Ti appoggi ad un muro accanto a due barili, e poco per volta la tosse si placa. Se desideri tornare dall'erborista per protestare, vai al **101**; se preferisci lasciare perdere e proseguire verso nord, vai al **93**.

367

I Troll ti fissano con attenzione quando apri il tuo zaino: consegni loro tutto il tuo denaro, ad eccezione di 1 pezzo d'oro che riesci a nascondere senza farti notare. Dopo aver intascato l'oro, i due ti affiancano e ti conducono a passo di marcia lungo Via del Mulino fino a raggiungere la porta settentrionale della città,

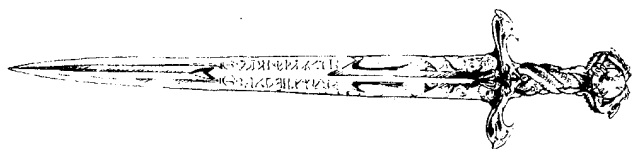
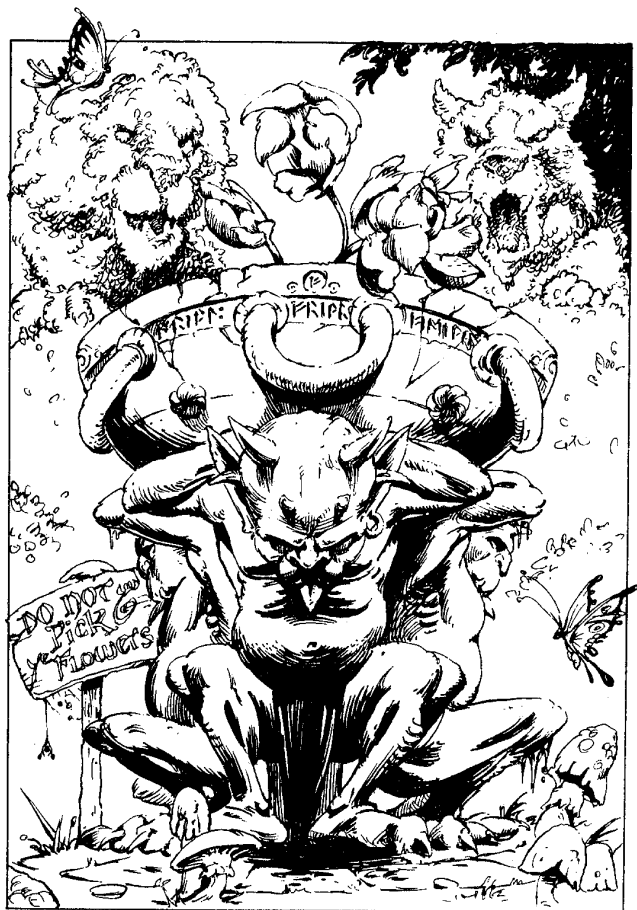
all'incrocio con Via dell'Oca. I Troll ordinano ai soldati di guardia di non farti più entrare in città, quindi ti rifilano una poderosa pedata nel sedere facendoti cadere sulla strada polverosa che conduce fuori da Port Blacksand. Hai tutti gli oggetti che ti occorrono per affrontare il Principe delle Tenebre? Se sì, e se hai il tatuaggio sulla fronte, vai al **201**; se ti mancano uno o più oggetti, o se non sei stato tatuato, vai al **299**.

368

Mentre fissa la sua sfera di cristallo, la donna sembra cadere in una sorta di trance. Ti racconta che stai cercando un uomo, un vecchio saggio dai poteri magici. Si interrompe per un momento e sospira profondamente, quindi prosegue spiegandoti che l'uomo che cerchi vive in una capanna sotto ad un ponte, verso nord. L'indovina ti avverte di stare attento quando incontrerai l'uomo, perché non accoglie volentieri gli stranieri. Improvvisamente, la donna distoglie lo sguardo dalla sfera di cristallo e ti chiede di andartene. L'espressione sul suo volto sembra nascondere qualcosa: forse ha visto che destino orribile ti attende? Decidi di lasciare la tenda e proseguire verso nord (vai al **117**).

369

Giunto nuovamente al bivio ti dirigi a sinistra imboccando Via dello Zoccolo, e prosegui in direzione est (vai al **216**).

DO NOT
Pick
Flowers

370

Infili la moneta nella cassetta sotto al cartello, ed oltrepassi il cancelletto. Sebbene i fiori e gli arbusti non siano niente di eccezionale, sei sorpreso di trovare un luogo simile a Port Blacksand. I giardini non sono molto grandi, e dopo una sessantina di metri una fila di case ne delimita il confine. Distingui due sentieri che potresti seguire: il primo costeggia i bordi dei giardini, mentre il secondo conduce al centro, dove alcuni cespugli sono stati tagliati a forma di animali. Quest’opera ti incuriosisce, e ti avvicini a dare un’occhiata. Il sentiero ti porta in una piccola area acciottolata, circondata da questi strani cespugli. Al centro di quest’area si erge un piccolo pilastro di pietra, sul quale è posato un vasetto di terracotta contenente dei fiori di loto! Noti però un cartello che recita: ‘Vietato raccogliere i fiori’. Non sembra esserci nessun altro nei giardini, e se lo volessi potresti prendere i fiori con facilità. Se desideri raccogliere un fiore, vai al **14**; se preferisci lasciare i giardini e proseguire verso nord, vai al **133**.

371

Su uno scaffale impolverato nel retro del negozio trovi un barattolo di vetro, etichettato come ‘Composto Curativo’. Se desideri applicarne un po’ sulle tue ferite (se ne hai già subite), vai all’**83**; se preferisci perquisire ulteriormente il negozio, vai al **322**.

372

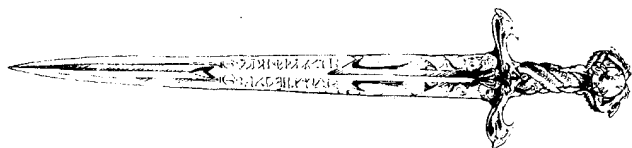
Gli edifici che delimitano questa parte di Via della Scuderia sono due file di case a schiera. Queste abitazioni sono tutte costruite in pietra arenaria, fatta eccezione per una casa al centro della fila sulla tua destra:

quest'ultima è in mattoni, tutta dipinta di bianco. La sua porta è di quercia, e vi è scolpita la testa di un serpente. Se desideri entrare nella casa bianca, vai al **131**; se preferisci proseguire verso nord, vai al **333**.

373

Una smorfia di dolore si dipinge sul tuo volto mentre senti il veleno scorrere lungo il tuo braccio: perdi 4 punti di Resistenza e 1 di Abilità. Se sei ancora vivo (e se non l'hai già fatto), puoi alzare il calice B (vai al **209**) od il calice C (vai al **43**). Se hai perso interesse verso i calici, puoi attraversare l'arcata (vai al **107**) o salire le scale (vai al **60**).

374

Questo scudo apparteneva ad un nobile cavaliere, morto per mano di Zanbar Bone: è stato benedetto dalla magia bianca, e ti dona 1 punto di Abilità. Con il tuo nuovo scudo, ti dirigi verso la scala a chiocciola e sali verso il piano superiore (vai al **21**).

375

Dopo un buon tratto la strada termina davanti ad un alto muro di pietra: alcuni scalini conducono verso la cima del muro. Dall'altro lato della parete provengono grugniti, ruggiti e urla di incitamento. Se desideri arrampicarti sul muro, vai al **40**; se preferisci tornare all'incrocio e dirigerti ad ovest lungo Via del Porto, vai al **91**.

376

L’elmo ti calza alla perfezione, come se fosse stato forgiato su misura per te. E’ un oggetto dotato di poteri magici, e ti permetterà di aggiungere 1 punto ogni volta che dovrai determinare la tua Forza d’Attacco in combattimento finché lo indosserai: recuperi 1 punto di Fortuna. Ora non ti resta che procedere lungo il tuo cammino (vai al **161**).

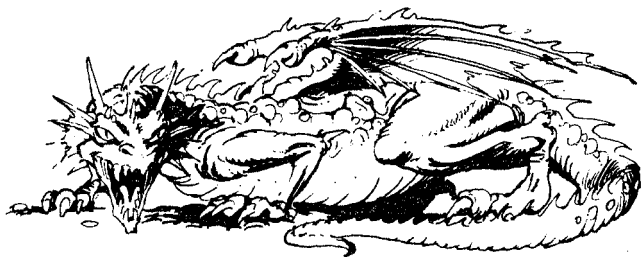
377

La grata di ferro è saldamente assicurata ai muri di pietra, e non sei in grado di rimuoverla; tuttavia, sopra la grata, noti un foro buio nel punto in cui alcune pietre sono state tolte dal muro. Purtroppo è troppo buio per vedere cosa si nasconde nell’alcova. Se desideri infilare la mano nel foro, vai al **92**; se preferisci tornare all’ingresso delle fogne, vai al **174**.

378

Per lanciare la palla di cannone al tuo avversario e riceverla, dovrai tirare un dado una volta per te ed una per lui, e ripetere il procedimento finché uno dei due non ottiene un 1. Il giocatore ad ottenere questo risultato ha lasciato cadere la palla al suolo, e deve pagare al rivale 5 pezzi d’oro. Quando finisci la partita, riprendi il tuo cammino (vai al **52**).

379

Perdi 2 punti di Resistenza; nonostante il dolore devi muoverti velocemente per fuggire dall'armatura animata. Se apri la porta davanti a te, vai al **122**; se ti precipiti verso le scale e sali al piano superiore, vai al **207**.

380

Nonostante il gusto rancido, la zuppa contiene erbe medicamentose combinate secondo un'antica ricetta: recuperi 4 punti di Resistenza. Sentendoti rinvigorito, decidi di lasciare le vecchie ai loro bisticci e di proseguire in direzione est (vai al **375**).

381

La guardia si incupisce: "Una storia verosimile, ne sono sicuro. Tuttavia io sono convinto che tu non sia diverso da tutti gli altri in questa città; quindi puoi entrare a tuo rischio e pericolo, o sentire il mio consiglio in cambio di tre pezzi d'oro." Se vuoi dirigerti immediatamente in città, vai al **74**; se vuoi comprare il consiglio della guardia, sottrai la somma dal tuo Foglio d'Avventura e vai al **261**.

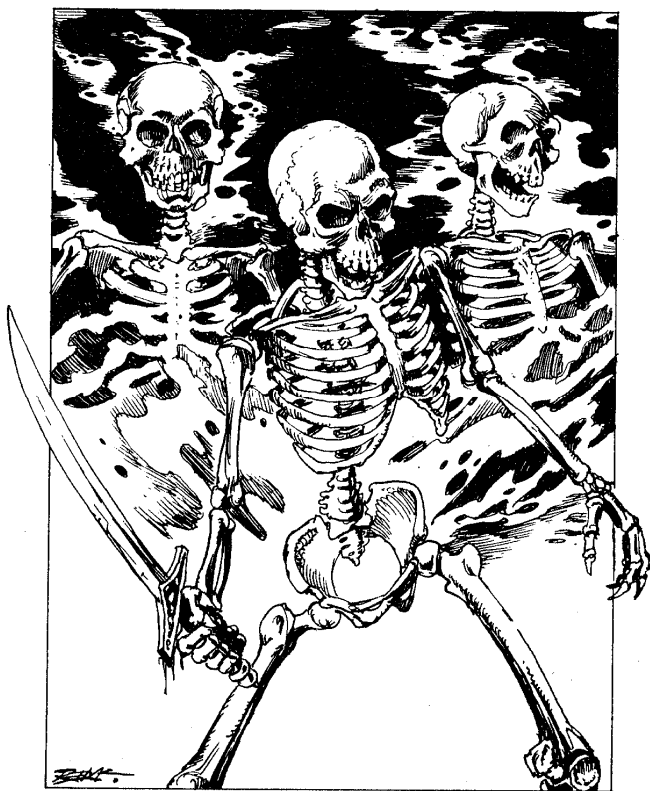
382

Dall'anello si sprigiona un soffio di vapore, che ricopre completamente di ghiaccio il corpo del Cacciatore Spettrale. Tuttavia questo non è sufficiente a fermare la sua avanzata, anche se è riuscito a rallentarla. Il tuo Anello di Ghiaccio si è dimostrato inefficace, ma puoi ancora scagliare la freccia d'argento (vai al **189**), o riflettere il volto del mostro nello specchio, se ne hai uno (vai al **305**).

383

Ora puoi aprire l'altra porta, se non l'hai già fatto prima (vai al **271**), oppure puoi lasciare la nave per riprendere la tua ricerca a Port Blacksand, proseguendo verso nord lungo Via del Porto (vai al **78**).

384

Mentre il randello fende l'aria sopra la tua testa, colpisci con forza il Nano che lo impugnava: questo lascia cadere l'arma ed urla di dolore. Accortosi che il tuo colpo gli ha rotto il naso, e visto il proprio sangue ricoprirgli le mani, il Nano urla di nuovo e fugge disperatamente lungo il vicolo. Gli altri due Nani, che ti trattenevano le gambe, capiscono che non sei una vittima facile e prendono il volo seguendo il loro compagno. Se desideri dare loro la caccia inoltrandoti a tua volta lungo il vicolo, vai al **221**; se lasci perdere e prosegui verso ovest, vai al **396**.

385

Una voce nella tua mente ti grida che lo scrigno in realtà non esiste: si tratta di un'illusione. Anche il gatto nero non è ciò che sembra: davanti a te ora vedi uno scheletro vestito di nero, dai verdi occhi splendenti, che porta in capo una corona dorata. Sei al cospetto di Zanbar Bone! Prima che tu riesca ad estrarre la tua freccia, il Principe delle Tenebre si strappa dalla bocca tre denti e li scaglia al suolo. I denti sprigionano nuvole di fumo, dalle quali fuoriescono tre Scheletri armati di spada. Devi affrontarli uno alla volta.

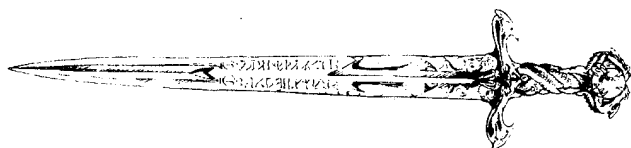
Primo Scheletro	Abilità 6	Resistenza 7
Secondo Scheletro	Abilità 8	Resistenza 6
Terzo Scheletro	Abilità 7	Resistenza 7

Se vinci, vai al **203**.

386

Il Pirata sembra piacevolmente sorpreso dalla tua decisione di affrontarlo e sogghigna, mostrando una bocca piena di denti marci che ti fa impressione.

Pirata	Abilità 7	Resistenza 5

Se vinci, vai al **20**.

387

Hai indossato una spilla che rallenta i tuoi movimenti in combattimento senza che tu te ne renda conto: riduci la tua Abilità di 1 punto. Purtroppo non trovi nient'altro di interessante nella stanza, così decidi di scendere le scale e di lasciare la casa, continuando il tuo cammino in direzione nord (vai al **334**).

388

Con tutte le tue forze tenti di piegare le sbarre che chiudono la credenza, ma scopri che non sei in grado di aprirla. Non trovi nient'altro di interessante nel negozio, così torni sulla strada e prosegui in direzione est (vai al **100**).

389

Ti scagli sulla porta con tutta la tua forza per abbatterla con una spallata. Lancia due dadi: se il risultato è inferiore o uguale al tuo punteggio di Abilità, la porta si spalanca (vai al **159**); se il risultato è superiore al tuo punteggio di Abilità, la porta resta chiusa. Capisci che non è il caso di rischiare una frattura e torni sulla strada, per proseguire in direzione nord (vai al **304**).

390

La Fattucchiera ti sta lanciando un incantesimo che ti instilla una paura incontrollabile: la tua mente si riempie di illusioni, ed hai l'impressione di essere arso vivo sotto gli sguardi crudeli di una moltitudine di volti scheletrici. Agiti selvaggiamente la tua spada davanti a te, con l'intenzione di colpire quei volti che ridono della tua sventura. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, uno

dei tuoi colpi raggiunge inavvertitamente la Fattucchiera (vai al **144**); se sei sfortunato, i tuoi colpi confusi non incontrano altro che l'aria (vai al **59**).

391

Non puoi vedere il cavo teso sulla soglia, collegato ad una balestra posizionata sulla parete opposta, così entrando nella stanza azioni il meccanismo e la balestra scaglia un micidiale dardo verso di te. *Tenta la fortuna*. Se sei fortunato, inciampi sul cavo e cadi al suolo: il dardo della balestra passa oltre la tua testa ed esce dalla porta (vai al **235**); se sei sfortunato, il dardo ti penetra nel petto (vai al **142**).

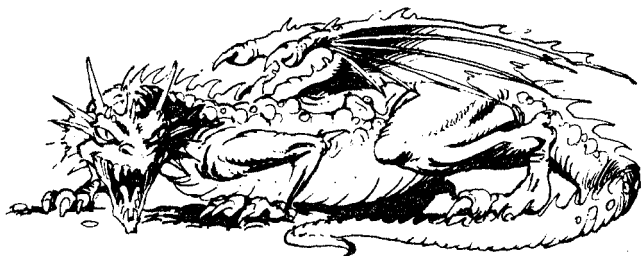
392

La creatura è oltraggiata dal fatto che tu abbia rubato le sue spille. Salta in piedi, e tu vedi del fumo uscire dalle narici del mostro inferocito. Improvvisamente una palla di fuoco viene sparata dalle sue fauci, e la creatura si dirige verso di te con gli artigli tesi. La palla di fuoco ti manca, ma devi comunque affrontare la creatura.

Pirolucertola	Abilità 8	Resistenza 8

Oltre a seguire le usuali regole di combattimento, ad ogni scontro devi lanciare un dado a causa del respiro infuocato della Pirolucertola. Se ottieni 1, 2 o 3 le fiamme ti causano la perdita di 1 punto di Resistenza. Se ottieni 4, 5 o 6 riesci ad evitare la sfera di fuoco. Puoi usare la Fortuna per proteggerti dal fuoco, e puoi *fuggire* giù per le scale e fuori dalla casa, per proseguire in direzione nord (vai al **334**). Se vinci il combattimento, vai al **186**.

393

Racconti ai Troll di essere un fabbricante d'armi e di essere venuto a vendere alcune daghe ad un bottegaio della città. Maldipancia sogghigna sotto i baffi: "In questo caso il tuo compito a Port Blacksand è concluso. Permettici di guidarti alle porte della città." Se accetti di essere buttato fuori, vai al **156**; se desideri attaccare i Troll, vai al **73**.

394

Seduta dietro un piccolo tavolo c'è una donna grassoccia vestita con abiti di un giallo vivace ed un fazzoletto legato sulla testa: quando ti vede entrare ti sorride cordialmente, invitandoti a sederti davanti a lei. Ti spiega che uno sguardo sul futuro ti costerà 2 pezzi d'oro. Se desideri ascoltare le sue previsioni, vai al **368;** se preferisci risparmiare, lascia la tenda e prosegui verso nord (vai al **117**).

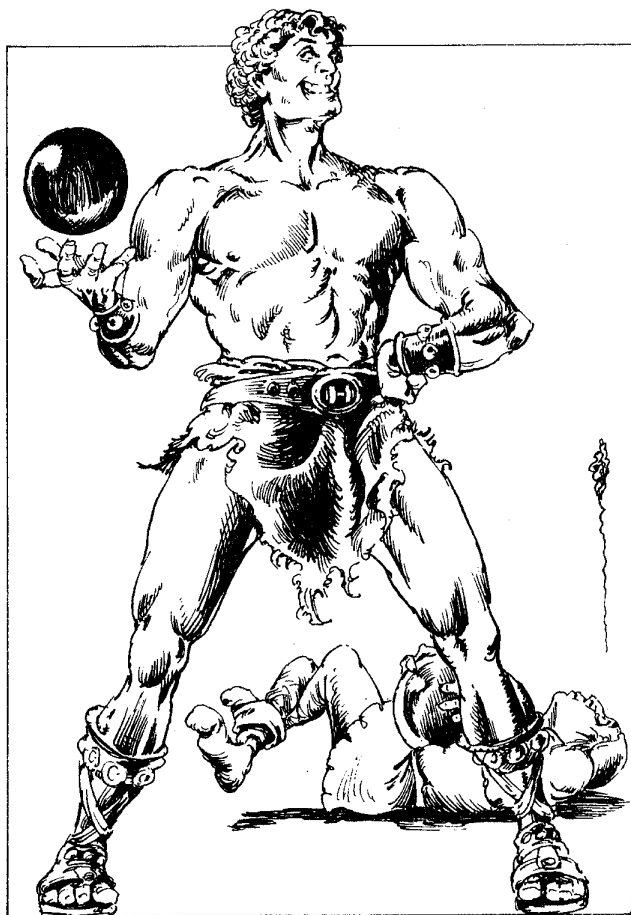
395

Il fabbro era un brav'uomo, e per averlo ucciso perdi 4 punti di Fortuna. Vergognandoti profondamente delle tue azioni, lasci la stalla e continui verso nord (vai al **115**).

396

Sul lato sinistro della strada trovi un negozio di fiori: la vetrina è piena di esotici e coloratissimi boccioli. Se desideri entrare nel negozio, vai al **145**; se preferisci proseguire verso ovest, vai al **24**.

397

Non ti stupisce che i vagabondi intendessero derubarti: nelle loro tasche trovi complessivamente un unico pezzo d'oro. Non posseggono nient'altro di interessante, così decidi di proseguire senza indugio in direzione nord, lungo Via della Scuderia (vai al **372**).

398

Una piccola folla si è radunata attorno ad un uomo a torso nudo alto e possente, dotato di muscoli che si direbbero duri come il ferro. Sta incitando la folla per cercare un volontario che si offra di giocare con lui e la sua palla di cannone. Il titano spiega le semplici regole: i giocatori si lanciano la palla di cannone l'un l'altro, ed il primo a lasciarla cadere dovrà pagare all'altro 5 pezzi d'oro. Se desideri raccogliere la sfida dell'uomo e giocare, vai al **378**; se preferisci oltrepassarlo, vai al **52**.

399

Una scala di corda scende dalla poppa della nave fin sulla banchina; noti anche una passerella di legno che conduce direttamente sulla fiancata del galeone. Se desideri salire sul ponte arrampicandoti sulla scala di corda, vai all'**87**; se preferisci attraversare la passerella, vai al **294**.

400

Lasci la torre di Zanbar Bone più velocemente che puoi, poco desideroso di spendere un minuto di più in quel posto orribile. Però, prima di andartene, vi appicchi il fuoco: nessuna entità maligna potrà mai più usare questo posto per i propri crudeli progetti. Passi il resto della notte e buona parte della mattina seguente riposando in un fienile, prima di partire per Silverton nel pomeriggio. Stanco ed affamato, raggiungi la città quella sera stessa: vieni accolto come un eroe, e ricoperto di regali. La città organizza una festa in tuo onore, e le strade si riempiono di balli, musica e risate. La festa raggiunge il suo culmine quando Owen Carralif fa un discorso di ringraziamento, al termine del quale ti consegna una sfera d'oro del valore di centinaia di pezzi d'oro. La gente di Silverton ha finalmente ritrovato la felicità.

Un mondo di avventure dove
Il protagonista sei tu.

libri NOSTRI

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

Nella collana LibroGame Edizioni EL:

LA ROCCA DEL MALE	1
LA FORESTA MALEDETTA	2
I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO	3
APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E.	4
IL COVO DEI PIRATI	5
L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA	6
LA CASA INFERNALE	7
MISSIONE PER UN SAMURAI	8
MISSIONE NEI CIELI	9
LA CREATURA DEL MALE	10
I GUERRIERI OMBRA	11
LA CRIPTA DEL VAMPIRO	12

Nella collana LibriNostri:

IL SIGNORE DEI LICH	13
LA CITTÀ DEI LADRI	14

LA CITTÀ DEI LADRI

14

dimensione avventura

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

In questo libro il protagonista sei tu.
La ricca città di Silverton è tenuta in scacco da Zanbar Bone e dai suoi Mannari assetati di sangue. Per far fronte alla situazione, i mercanti di Silverton si rivolgono a te: la tua missione ti condurrà in strade oscure e labirintiche, dove ladri, vagabondi e creature della notte sono pronte ad assalire ogni ignaro passante. E, se sopravviverai, dovrai penetrare nella torre-fortezza del malefico Zanbar Bone!

In questo libro il protagonista sei tu.
Entra in una nuova dimensione, scopri il mondo dell'avventura.

Copertina illustrata da Iain McCaig
Traduzione di Fabio Ferrari
http://www.librogame.net

libri NOSTRI